

Nº 9
REVISTA DE CÓMICS MANGA & ANIME CON CDROM
DOBLE póster regalo
PVP: 795.- ptas.
ドカン
DOKAN
68 páginas a todo color
PARA USAR EL CD-ROM DE REGALO SE REQUIERE WINDOWS 95
La Rosa de Versales
intrigas y algo más
Mamoru Oshii
Sueños de imagen
Hiper Police
Aventuras de una chica gato y una chica zorro
Ao no 6 go
roku
Record of Lodoss War
Vive su Magia
II CHIBIJORNADAS
Un acercamiento al manga y la cultura Japonesa
Submarino azul nº6, la nueva aventura digital
cd-manga: mira el contenido al dorso
00009
8 414090 102292



REVISTA DE MANGA & ANIME
AÑO 1/ Nº9-ENERO'99



En Portada: Lodoss to Senki/Record of the Lodoss War

もくじ SUMARIO

EDITORIAL

CÓMO, ¿OTRA MÁS?
Hace unos meses, en abril, aparecía una nueva revista de manga y *anime* llamada **Dokan**. Incluía un artículo de opinión titulado "¿Cómo, otra revista de manga y anime?", que concluía con la siguiente frase: "Y así, en este triste panorama, es donde de pronto aparecemos nosotros. ¿Estamos de más?, ¿somos justo lo que le hacía falta al mundillo? el tiempo (y vosotros/as) lo dirá". Firmaba este artículo el insigne Lázaro Muñoz, el nuevo redactor jefe de la nueva revista **Minami 2000**. Se ha definido a esta nueva publicación como un contrapunto a Dokan, pero con un marcado y acentuado carácter ácido que la diferenciará. ¿Cómo se podría valorar ahora la situación del mercado actual? ¿Estamos ante un nuevo crecimiento del panorama informativo y profesional que concierne al tema del manga y el *anime*? Si entonces "el mercado parecía ya saturado y sin posibilidad de incorporación" de ninguna otra publicación de este tema... es ahora cuando os toca opinar a vosotros los lectores y escoger. Lo mismo ocurrió con la oferta de publicación de mangas y edición de películas. Han aparecido nuevas empresas y sus títulos ya son difíciles de recordar en su totalidad hasta para los más "mangueros". Este fenómeno de crecimiento llevan experimentándolo hace años países como Francia o EEUU, donde la cultura del cómic y de la animación es añeja.

■ **Mary Molina**



Número 9. Enero 1999
DIRECCION: Mª José Castro. **REDACTOR JEFE**: Mary Molina. **COLABORACIONES**: Bárbara Pesquer, Lázaro Muñoz, TONKAM, Ismael Rodríguez, Jorge Orte, Andrés G. Mendoza, Miguel Sánchez, Miguel Michán (EM3), Manga Films, Selecta Vision, Norma Editorial. **COLABORACIÓN MULTIMEDIA**: Juan Miguel González Cortinas. **TRADUCCIONES**: Bárbara Pesquer. **CONTENIDO CD**: José García, Albert Sanz y Mary Molina. **DISEÑO Y MAQUETACION**: I. Gabriel Sánchez-Trincado G. **REDACCION Y ADMINISTRACIÓN**: Ares Informática S.L. C/ Bellaterra, 18- 20. 08940. Cornellá de Llobregat (Barcelona). Tel: 93 4710008 • Fax: 93 3751053. **SECRETARIA DE DIRECCION**: Yolanda Montón. **ADMINISTRACION**: Asun Castro, Luisa García y Sonia García. **DIRECTORES DE PRODUCCION**: José García, Albert Sanz. **FOTOMECANICA**: Ares Informática, S.L. **IMPRESION**: Rotographik S.A. **DUPLICACION CD's**: MPO Ibérica S.A. **DISTRIBUCION**: COEDIS S.A. **DISTRIBUCION EN ARGENTINA**: D & S, S.A. Santa Elena 375/381. CP 1289 Capital Federal Tel: 301 1420/ Fax: 301 1411Capital y gran Buenos Aires: RB & M - Depósito Legal: B-18.215-98

Dokan número 9. E-mail: dokan@intercom.es. Publicación mensual de Ares Informática S.L.

CONTRA MARMALADE BOY



El domingo dia 6 ha aparecido el siguiente erticulo en el diario "El correo español":
"Una asociacion de telespectadores catalanes (la TAC) se ha manifestado ontra la serie japonesa de dibujos animados "La familia crece", que la 2 mite todas las tardes en Hyakutake. Motivo: Promociona contravalores. Seguiremos informando."
El articulo (seria mas correcto llamarlo reseña), venia acompañado de una imagen de la serie, y una lecha hacia abajo en señal de desaprovacion.

Novela de I"S!!



Demostrando el alcance que está llegando a tener Katsura, está por aparecer en el mercado japonés la novela de I"s. La publica J-Books y su precio es de 780Y. Con el mismo concepto del manga, asoma una historia completamente original que incorpora nuevos personajes, escenas lagrimógenas y mucho más... Además de incluirse con el libro unas tarjetas de los personajes.

SAKURA TAISEN TEIGEKI CLUB

Ya más en el terreno de los videojuegos, ha aparecido una nueva producción de **Sakura Taisen**. Con el título **teigeki Club**, Sega Saturn ha lanzado este mes este nuevo producto en el que en dos unidades de CD-ROM en los que introducen nuevas animaciones. Incorporan **Nemureru mori no Bishô** (¿tal vez La Bella Durmiente?) y **KoiKoi taisen2**, dos funciones especiales del Hanagumi. Además de entrevistas con los dobladores de los personajes se especifican otros detalles del Hanagumi.

NADESICO PARA LA SEGA SATURN



Para **Sega** ha llegado un nuevo juego de aventuras protagonizado por nuestros protagonistas de **Nadesico**. Su título es **Kidô Senkan Nadesico. The Blank of 3 years - Five love** (2 unidades de CD-rom, 6800Yenes). Este juego de **Sega Saturn** contiene una historia original realizada con escenarios diseñados por los mismos profesionales de la serie de televisión, los mismos dobladores y por añadidura un nuevo personaje creado por Asamiya para este juego. En él se nos presenta un miembro de la tripulación del Nadesico que ha perdido la memoria y con sus pasos y decisiones irá avanzando en la historia y de paso, se nos muestran extractos de lo que fueron para nuestros protagonistas esos tres años de vacío que hay entre sus dos producciones animadas.



TRADING CARDS KIA ASAMIYA Y MICHITAKA KIKUCHI

Actualmente es extraño encontrar series japonesas que no dispongan de alguna que otra trading card. Ahora le ha tocado el turno a **Maze** con una *trading* de 135 tarjetas con ilustraciones del autor e imágenes de la serie. Además ha aparecido una novedad de las imprescindibles para los *fans* del **Studio Tron**. Una *trading card* dedicada a los trabajos de **Michitaka Kikuchi** y **Kia Asamiya**, dos autores casi gemelos en su estilo reunidos en esta colección de 139 tarjetas (45 dedicadas a Kikuchi y 85 dedicadas a Asamiya) con las mejores ilustraciones realizadas para las series producidas por el Studio Tron. Series como: **Nadesico, Vagrants, Compiler, AssemblerOX, Borgman** o **Magical Emi**.

PLANETA DE AGOSTINI COMICS

Mangas

DRAGON BALL. Serie azul núms. 25 y 26 (de 58) *Akira Toriyama
48 páginas. *295 pesetas. (por número) *quincenal

DRAGON BALL. Serie amarilla núms. 95, 96, 97, 98 y 99 (de 153)
*Akira Toriyama
32 páginas. *195 pesetas. (por número) *semanal

FLAME OF RECCA núm. 8 (de 9)
*Nobuyuki Anzai
64 páginas *425 pesetas.

RANMA, 7ª parte núm. 9 (de 14)
*Rumiko Takahashi
48 páginas. *395 pesetas.

3x3 OJOS 4ª parte núm. 3 (de 12)
*Yuzo Takada
40 páginas. *325 pesetas.

Biblioteca Manga

DOCTOR SLUMP núm. 21 *Akira Toriyama
88 páginas *595 pesetas.

ENCRUCIJADA MÁGICA núm. 8 (de 8)
*Nem Mukudori
96 páginas. *595 pesetas.

OUTLANDERS núm. 4 (de 14) *Johji Manabe
96 páginas. *595 pesetas.

STEAM DETECTIVES núm. 4 (de 8) *Kia Asamiya
96 páginas. *595 pesetas.
Con gran influencia de "Batman" (y Asamiya no lo niega) continúan los casos del detective Narutaki y sus dos particulares ayudantes (Rin Rin y Gouriki) en Steam City, la ciudad del vapor.

STAR WARS núm. 3 (de 12) *George Lucas/ Hisao Tamaki
96 páginas. *595 pesetas.
Sigue la "versión manga" de la trilogía de culto "Star Wars", conocida en nuestro país como "La guerra de las galaxias". *Luke Skywalker*, la princesa *Leia*, *Obi-Wan Kenobi* y los robots *C3po* y *R2d2* cobran gran carisma y una enorme vitalidad bajo los lápices de Hisao Tamaki.

LEVEL-E núm. 2 (de 7) *Yoshihiro Togashi
96 páginas. *595 pesetas.

HYPER POLICE núm.2 (de 7) *Mee
96 páginas. *595 pesetas.

TOMOS

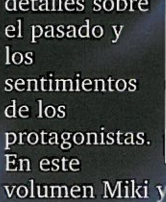
Novedad

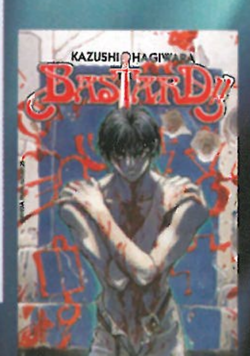
TEATRO MANGA VOL. 3 *Akira Toriyama
190 páginas *1.200 pesetas
Tercera y última entrega (por el momento) de los volúmenes del teatro manga de Akira Toriyama en los que se recogen las distintas obras cortas del autor. Por nombrar algunas de ellas están Mamejiro, la historia de un niño de extraordinaria fuerza que es derrotado a causa de un helado y por el cual clama venganza; luego nos encontramos con dos historias del malogrado Cashman, 4 historias de Dub&Peter y por último las historias de Go!go! Ackman, que ocupan un tercio del tankoubon y a nuestro parecer las más logradas. Esta recopilación apareció en Japón el 9 de agosto de 1997. Ahora, de la mano de Planeta de Agostini nos llega un año más tarde. Llegaremos a ver las recientes Cowa! y Kajika del mismo autor? Seguiremos informando!



DETECTIVE CONAN Vol. 5 *Gosho Aoyama
192 páginas *1.200 pesetas.
Sigue la emocionante trama propuesta por **Gosho Aoyama**, donde el suspense y los enigmas son los ingredientes principales. Externamente, sin conocer nada de esta obra, se produce un equívoco efecto al pensar que "si el protagonista es un niño, debe ser un manga para niños..."; craso error! Al pobre **Shinichi Kudo** (colaborador de la policía en casos de investigación y protagonista de esta historia para los que no conozcáis **Conan**) le convierten en niño haciéndole beber un veneno experimental porque había seguido la pista a unos mafiosos. **Ran Mouri**, compañera de instituto (capitana del equipo de karate) y amiga de la infancia sigue junto a Conan todos los casos que en principio se asignan a su padre, el detective **Kogoro Mouri**. A causa de su disminución forzosa de tamaño adopta una nueva personalidad y se autobautiza **"Conan Edogawa"** (Conan por sir Arthur Conan Doyle, autor de las novelas de Sherlock Holmes y Edogawa por un famoso investigador japonés, también personaje de ficción). Van sucediéndose diversos casos en los que Conan (Shinichi) es ayudado con diversos artilugios que le fabrica un científico amigo suyo (el único que conoce su problema). En el volumen 4, Shinichi consigue volver a encontrar la pista de los "hombres de negro" los culpables de su actual condición. En un Shinkansen (tren bala) que les llevará hasta Kyoto estalla una amenaza de bomba...

MARMALADE BOY Vol. 3
*Wataru Yoshizumi
190 páginas *1.200 pesetas.
Siguiendo este manga nos damos cuenta del enorme parecido con su homónima en TV, aunque como siempre, el manga nos ofrezca muchos más detalles sobre el pasado y los sentimientos de los protagonistas. En este volumen Miki y Yuu creen disfrutar de una romántica cena a solas, cuando suena el timbre y aparecen detrás de la puerta... Arimi, Ginta y Tustomu Rokutanda! por cierto, un capítulo muy navideño. Y cuando al día siguiente Ginta intenta besar a Miki... Stop! aparece Yuu impidiéndolo amablemente, como el que no quiere la cosa.





BASTARD! Vol. 19 *Kazushi Hagiwara
192 páginas *1.200 pesetas.
¿Qué se puede decir de Bastard! a estas alturas? simplemente que aunque sigamos la evolución de la trama propuesta por Hagiwara, llegados a este punto podemos concluir que el autor no ha querido (o podido) dar un auténtico desenlace al Armagedón (era fácil, enfrenta las dos naves contrarias, la demoníaca contra la angélica); desaparece por arte de magia el personaje de Porno Dian y DS reaparece en el escenario en compañía de los 4 serafines (Gabriel, eres la mejor). Actualmente en la Shonen Jump nº50 todavía no se ha resuelto el combate contra el diablo Konron, lo que hace suponer que debería ser derrotado por Lucifer/Lucer. Únicamente seguimos disfrutando del grafismo del estudio Loud in School y de las colaboraciones de Clamp y Takeshi Okazaki en el diseño y vestuario de los personajes (véase Miguel).

NORMA EDITORIAL



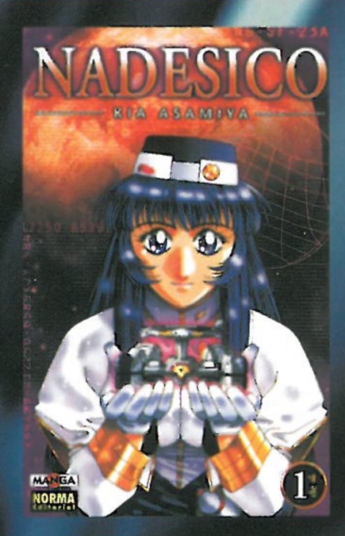
B'TX nº7 (de 7)
Formato: prestigio. B/N. 48 páginas
Autor: Masami Kurumada
Precio: 375 pesetas.
Finaliza por el momento BT'x. No está confirmada su continuación pero tampoco se descarta.



Kamikaze nº2 /3 (de 3)
Formato: prestigio. B/N. 96 páginas
Autor: Satoshi Shiki
Precio: 675.-ptas.
Seguimos con los finales, aunque este es forzoso debido a que el material japonés también se termina aquí. Hasta ahora se ha publicado un sólo volumen recopilatorio de lujo en Japón. Un segundo volumen depende de Satoshi Shiki y de Kodansha.



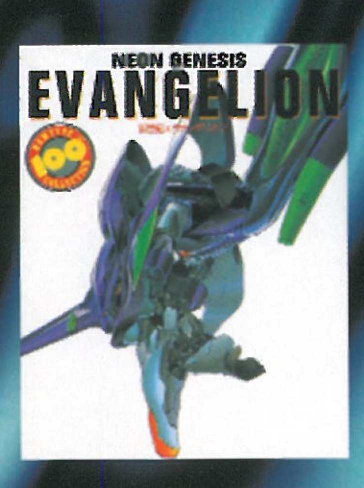
CALIENTE NAGI Nº2/3
Formato: prestigio. B/N 68 páginas, color
Autor: Makoto Fujisaki
Precio: 450.-ptas. (por número)
Finaliza la edición de las aventuras de Nagi y sus compañeras/os de estudios. ¿Con qué nuevo título erótico nos sorprenderán?



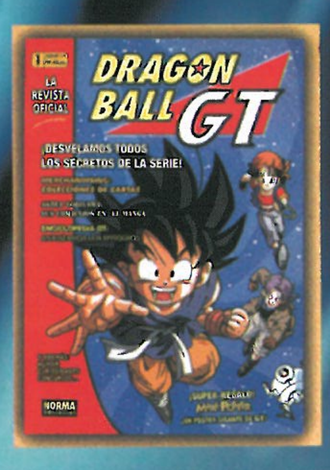
Nadesico nº1 y 2 (de 4)
Formato: prestigio. B/N. 96 páginas
Autor: Kia Asamiya
Precio: 850.-ptas. (por número)
Empiezan las emocionantes aventuras del Nadesico y sus alocados tripulantes. Yurika, la capitana, Akito, un piloto accidental y la pasiva y genial Ruri Hoshino, que se ganó en su día el corazoncito de los japoneses, llegando a convertirse en la preferida de la serie y ocupando durante año y medio las portadas de las revistas del medio.



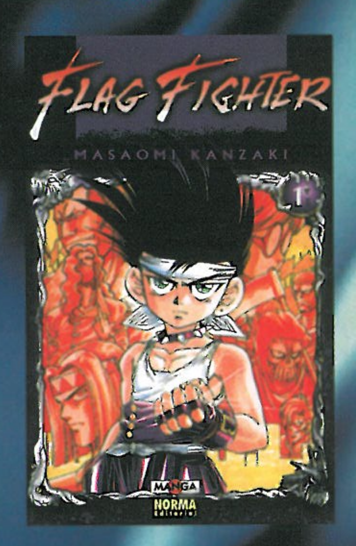
Neogénesis Evangelion nº8 (de 8)
Formato: prestigio. B/N. 64 páginas
Autor: Yoshiyuki Sadamoto / Gainax.
Precio: 595 pesetas.
Caso idéntico a BT'x. Esperemos que las negociaciones sean favorables y podamos continuar leyendo este manga, homónimo a su serie de Tv, pero con claras aportaciones de sus autores en favor del personaje de Shinji, de una Rei Ayanami más expresiva y de una mayor claridad de conceptos que el lector puede seguir más fácilmente que en el anime.



Neogénesis Evangelion 100% Newtype Collection
Formato: prestigio. B/N. 64 páginas
Autor: Yoshiyuki Sadamoto / Gainax.
Precio: por confirmar
Hemos tenido paciencia y ha valido la pena! por fin seguimos viendo art-books en castellano. Recordad que sorteamos 6 ejemplares de este magnífico libro en Dokan!



Dragon Ball GT, la revista oficial nºs 1 y 2
Formato: 21 x 29,7 cm. 48 páginas, color
Precio: 450.-ptas. (por número)
Con un póster de 58 x 140 cms. como regalo del primer número, aparece esta nueva revista monográfica sobre Dragon Ball GT, desmenuzando al máximo todos los aspectos de la serie y ofreciendo al *fan* de esta serie toda la información posible.



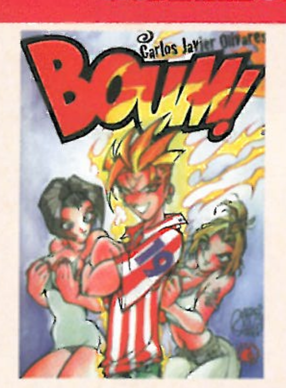
FLAG FIGHTERS Nº1/2
Formato: prestigio. B/N 68 páginas
Autor: Masaomi Kanzaki
Precio: 550.-ptas. (por número)
Siguen las luchas por la consecución del mayor número de banderas posible. Reppa (?)* Kagura deberá enfrentarse a un nuevo y peligroso adversario que además asiste a su mismo instituto.

Nota: como fe de erratas de la reseña Manga News del número anterior, decir que el autor de Nadesico de publicación por parte de Norma Editorial es Kia Asamiya (no Masami Kurumada, como aparecía, sumimasen onegaishimasu! o sea, perdoón!). Los precios por confirmar del número anterior aparecen en la presente reseña.El precio del art-book de Evangelion todavía no está confirmado.

España

作画 MANGA NEWS

CAMALEÓN EDICIONES



BOUM!
Formato: volumen tamaño cuartilla. 110 páginas, b/n
Autor: Carlos Javier Olivares
Precio: 875.-ptas.
Recopilación de los anteriores del cómic editado por Camaleón Ediciones. Esta recopilación cuenta con una nueva rotulación y una introducción de Roke González.

DUDE COMICS



TEMPLARIOS
Formato: cómic-book. B/N
Autor: Nacho Fernández y Eduardo Alpuente
Precio: 150.-ptas.
Nueva historia en la que colabora Nacho Fernández basada en una idea original de Eduardo Alpuente, que además ha puesto la tinta a los lápices de Nacho. Presentada en la colección Dude Célula nos ofrece una interesante trama a seguir donde la acción es un elemento imprescindible.

GLÉNAT ESPAÑA

Sailor Moon nº13
Formato: vol. japonés
Autor: Naoko Takeuchi
Precio: 995 pesetas.

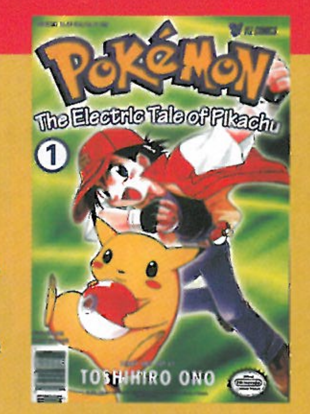
Noritaka nº2
Formato: vol. japonés
Autor: Maruta Hamori
Precio: 995 pesetas.

Black Jack nº4
Formato: vol. japonés
Autor: Osamu Tezuka
Precio: 1.200 pesetas.

EDITORIAL HELIÓPLIS

Dragon Fall Turbo nº3
Formato: comic-book, 48 págs. aprox. B/N
Autor: Nacho Fernández y Álvaro López (Hi No Tori Studio)
Precio: 350.-ptas.

VIZ COMICS



POKÉMON nº1
The electric tale of Pikachu
Formato: comic-book. 44 páginas. B/N
Autor: Toshihiro Ono
Precio: 3,25 dólares / 495.-ptas. aprox. en tiendas especializadas
Idioma: inglés
El joven **Ash** descubre un buen día en su casa al pequeño y juguetón ratón pokémon comiéndose el cableado eléctrico. Tras una alocada persecución en la que Ash recibe las descargas eléctricas con las que se defiende el **Pikachu** consigue que éste se ponga de su parte. Tras conseguir la licencia de cazador de Pokémon, se alía con Pikachu para que le ayude en su búsqueda de los elementos indeseables de esta curiosa raza.



NIGHT WARRIORS
Darkstalker's revenge
the comic series
Formato: comic-book. 34 páginas. B/N
Autor: Run Ishida
Precio: 2,95 dólares / 450.-ptas. aprox. en tiendas especializadas
Idioma: inglés
Este manga complementa la edición en vídeo del mismo título para los que lo podáis conseguir. El dibujo es espectacular y muy completo. En este primer capítulo se desarrolla el encuentro entre Lord Dimitri (vampiro) y Miss Morrigan Aeslaed (súcubo o demonio femenino); entre ellos estalla una lucha iniciada por Morrigan en la que Dimitri se comporta en todo momento como un auténtico caballero sin dejar por ello ventaja a la sorprendida Morrigan.



CONFIRMADO!

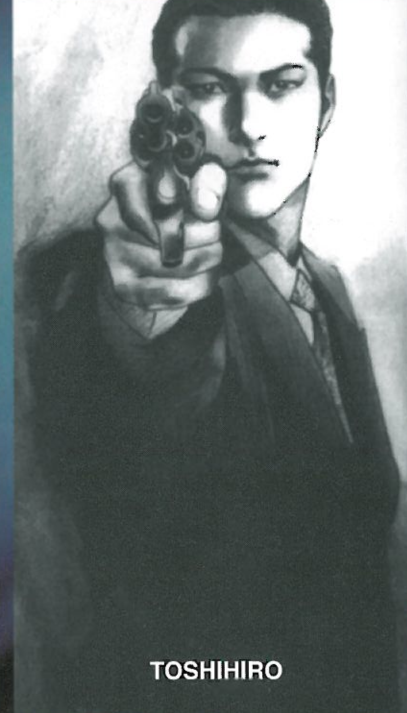
Ya está confirmada la publicación del manga de **Slayers** en febrero de la mano de **Planeta de Agostini**. El formato será en comic-book de 64 páginas; está prevista una primera miniserie de 8 números al precio de 425 pesetas cada uno y cubre los 3 primeros volúmenes de la edición original. Hasta el momento en Japón han aparecido 6 volúmenes recopilatorios del manga dibujado por **Hajime Kanzaka** y guionizado por **Shoko Yoshinaka**; lo publica la editorial **Kadokawa** en su colección Kadokawa Comics Jr. al precio de 560 yenes y se pueden seguir semanalmente las aventuras de **Lina** y **Gourry** en el semanario **Dragon** de la misma editorial. Como ya sabréis, Slayers sigue emitiéndose en nuestras pantallas y a estas alturas debe estar a punto de terminarse su última parte "Slayers Try" (no os perdáis la parodia de Evangelion titulada *"The end of mermaid's love"*); su horario de emisión ha vuelto a cambiar y actualmente se emite a diario entre las 6 y 6:30 aproximadamente en TV2.

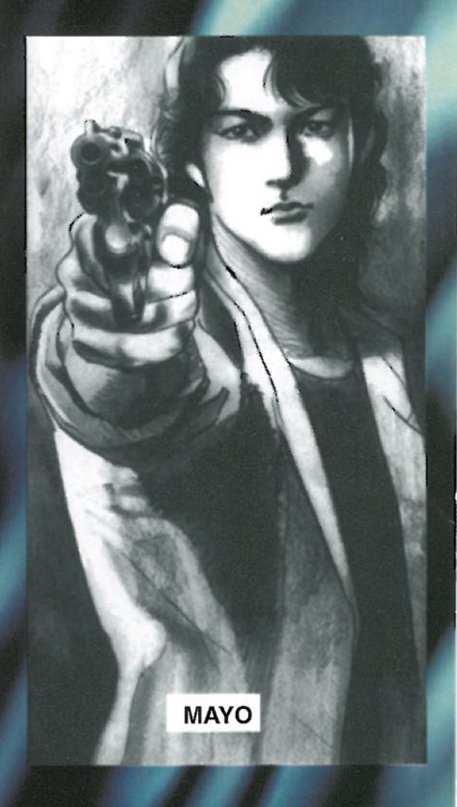




STRAIN




TOSHIHIRO


MAYO

Es el cuarto volumen que aparece de esta obra. Y en ella encontramos el magistral estilo de un autor, **Ryoichi Ikegami**, más que reconocido por su dibujo en obras como **Crying Freeman** o **Sanctuary** y que continua en una línea de manga de crudos enfrentamientos entre grupos de mafia.
Este volumen vio la luz en setiembre del 98, pero empezó a recopilarse a mediados del 97 y lo hizo en la colección *Big Comics* de *Shogakukan*.
Con nombres como **Buronson** en un guión no exento de violencia y el impecable dibujo de **Ryoichi Ikegami** se corona esta nueva obra, **Strain**, en un listón muy alto.

LA HISTORIA

El peso de la historia recae esencialmente en una familia que vive de forma más o menos clandestina en una pequeña y desarrollada isla de Tailandia, y que es propietaria de la **Kusaka**. Esta industria japonesa es una potentísima empresa que tiene un dominio considerable en Japón y otras áreas de oriente. A causa de su enorme poder económico y de su gran influencia, recelosos individuos le han echado el ojo.
Las cosas se ponen espacialmente delicadas cuando, fruto de unos ataques a gran escala, la industria *Kusaka* cae en un absoluto desastre económico perdiéndose todo. Por ello, el patriarca de la familia y amo de la empresa, totalmente seguro de la imposibilidad de salir de semejante ruina busca una salida honorable y se quita la vida.
Es entonces cuando **Toshihiro**, hermano mayor de la familia y con una gran confianza en sí mismo, está convencido de que *Kusaka* puede levantarse de nuevo. Toma las riendas de todo con un autoritarismo, una crueldad y una frialdad que no le eran muy dadas y alía su empresa con **Asian Mejar**, propiedad de un poderoso magnate de Malaysia.
Pero cuando se juega con el poder, el fin justifica los medios y este magnate trata humillantemente a *Toshihiro* desde el principio. Además cree tener un absoluto control sobre *Kusaka*, pero será el primer blanco del nuevo presidente de la misma *Kusaka*.
Así pues junto con **Murai**, su hombre de confianza, *Toshihiro* no tiene el menor escrúpulo de viajar a Tailandia, hacia donde se oculta su familia, y ponerse en contacto con **Mayo**, su hermano menor; le guste o no, Mayo se convertirá en un importante miembro del grupo y se le impone que se convierta en instrumento ejecutor del deseo de eliminar a ese magnate. Este hecho disgusta especialmente a **Shion**, la hija de *Toshihiro*, que está especialmente aferrada a *Mayo*.
El trabajo de ejecutor lo realiza junto a un grupo de hombres preparados para la crudeza del caso y que pese a su competencia lo tendrán francamente difícil para enfrentarse con ese potentado, con conexiones con gente no demasiado limpia y siempre acompañado por **Reika**, una chica que recogió de la calle cuando era muy joven y que cada vez está menos convencida de ser el juguete sexual de ese sucio individuo y más aun desde que se cruza con Mayo, el protagonista de esta historia.
Es más, ese tipo dispone de la moralmente dudosa ayuda de **Andol**, un hermano de *Mayo* que en sus ratos libres es una cotizada modelo y que no tiene problema alguno a la hora de eliminar a sus iguales.

CONCLUSIÓN

Con este aspecto se presenta esta historia en que **Ikegami** sigue su estilo gráficamente hablando y su espectacular realismo en las portadas y sombreados elaborados en una historia que no llega a lo exagerado y grotesco de **Hokuto no Ken** a la hora de arreglar cuentas.

Bárbara Pesquer

AITENMYÔ MONOGATARI



Recientemente, al poco tiempo de ver **Ryûsuke Mita** la publicación de su obra **Dragon Half** en una edición de lujo, al mismo tiempo ha estado trabajando en un nuevo proyecto, que sin lugar a dudas no se trata ni mucho menos de una historia vulgar y corriente y que él mismo tilda de extraordinaria y muy divertida.

EL MANGA

Con el título **Aitenmyô Monogatari**, aparecía serializado en el semanario *Afternoon* una nueva historia de Ryûsuke Mita, que en setiembre del 98 compiló el primero de los volúmenes.
Se ha publicado en la colección **Afternoon KC** de *Kodansha* (la misma colección en la que se publica *Gun Smith Cats* o *Sazan eyes*) y que en sus primeras páginas predica situaciones picantes y escenas algo crudas.

LA HISTORIA

Kotono Mitsuyoshi es una alumna de instituto de 15 años que si por algo está rodeada es por una ambiente enrarecido pero con la vida normal de cualquier estudiante de su edad. Eso sí, rodeada de una parentela de lo más especial. Sus padres son **Masutatsu** y **Kotomi**; él siempre subiéndole las medias para que no enseñe las piernas en sus ataques de puritanismo y ella que parece estar siempre en una nube. Su mejor amiga es **Chiaki,** una chica tan ligera de cascos como los uniformes de la escuela y que tiene una forma inimitable de saludar a Kotono cuando cruza la verja de la escuela y que no se preocupa en discernir entre la carne y el pescado. Y por último está **Tsubasa Hara** , obsesionado con los casos *X-files*, que siempre lleva bajo el brazo. Es el primero que comentará junto a Chiaki lo que empieza a agitar todo su mundo.
La acción se inicia con la insólita visión de un extraño chico con pelos cual cresta de gallina. Kotono le cree sospechoso de una serie de crímenes que se han ido sucediendo siempre con la presencia de dicho personaje, que aparece y desaparece con enorme rapidez y al que cree culpable de una serie de ataques violentos en el barrio.
Además, cada mañana tiene que soportar a los babosos del tren o que su adorado **Hiromi**, el chico más popular de la escuela, haga muy buena pareja con una chica elegantísima (que por cierto recuerda bastante a *Mme. Butterfly* de *Ace wo Nerae!*) se convierten en preocupaciones de segundo término frente a ese chico extraño con el que parece encontrarse constantemente. Y que para su sorpresa se encuentra alojado en su propia casa.
Si al principio Kotono estaba confundida, esto ya es el *súmmum*.
Según sus padres se trata de una especie de pariente lejano o quien sabe qué, que ha venido desde Afganistán y dice llamarse **Aiten**. Un chaval que parece de lo más amable y que hace dudar a Kotono sobre si realmente fue a él a quien vio abrirle la cabeza a Hiromi o a la gente que ha sido atacada en el barrio. Y a fin de cuentas, si realmente se encuentra frente a un psicópata de rostro angelical. Porque además sus padres no tienen reparo alguno en llevar un recuento de los años que deben pasar hasta que casen su hija con esa cosa (tres años para darle la mano, diez años para un beso...) y sin olvidar la pensión que les pasa el chico por estar en su casa.

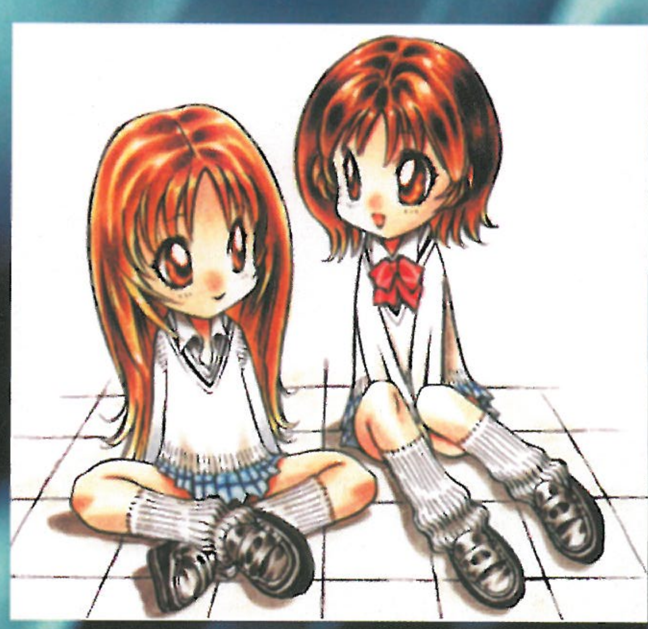

AITIEN


KOTONO

CHIAKI

El estilo es desorbitante, siguiendo la línea más estilizada que se pudo observar en ilustraciones de la novela de *Dragon Half* del *Dragon Magazine*, encontramos proporciones delgadísimas, frágiles e insinuantes en la forma de dibujar las siluetas femeninas con sus ceñidos uniformes y bastante descaro. Elementos picantes para una historia que insinúa mucho más, en un contexto inquietante en el que el infierno y los malos espíritus tienen también su parcela.

■ **Bárbara Pesquer**





MAZE Nº4
Autor: Satoru Akahori/Ray Omishi
Edita: Kadokawa (Kadokawa Comics Dragon Jr.)
Precio: 560 yenes (1395.-ptas en tiendas especializadas)

En este manga están todos locos! el primer capítulo de este volumen narra las desventuras de Miru para conseguir una mayor talla de pecho, ya que Maze chico se dedica a perseguir a sus compañeras mejor dotadas en ese aspecto. Después de esta nota divertida, vuelven a sucederse los combates y Maze chica tendrá una curiosa disquisición "cara a cara" con su réplica masculina.

BAKURETSU HUNTER Nº13
Autor: Satoru Akahori/Ray Omishi (qué productivos son!)
Edita: Dengeki Comics
Precio: 550 yenes (1395.-ptas en tiendas especializadas)



El ansiado final de **Bakuretsu Hunter**! Los que no queráis saberlo, por favor! no leáis esto! que conste que ya os hemos avisado ^ ^. **Carrot** está encadenado a una cruz y se suceden los enfrentamientos sin poder hacer nada. La aparición de la versión masculina de **Charlotte** permite a Carrot reunir suficiente rabia como para desencadenarse y provocar los acostumbrados desastres cuando se convierte en bestia, sólo que esta vez los acontecimientos son trágicos. Únicamente la declaración de amor de **Tyra** consigue deshacer la combinación humanizada de las bestias que poseen a Carrot. Y finalmente...hay boda, por supuesto y la afortunada es Tyra. En este momento, durante la noche de bodas, los autores retoman el estilo humorístico que caracteriza este msanga realizando una divertida escena en la que **Chocolat** y compañía espían sin cesar a la pareja, que no puede culminar su amor ni al tercer intento.

Novedades Vídeo — España

MANGA FILMS

Atención a los nuevos lanzamientos de Mangafilms! Con su precio habitual (1995.-ptas) podremos disfrutar este nuevo año con los siguientes títulos:
-Catgirl Nuku Nuku (2 vols.)
-Black Jack
-Perfect Blue (duración por confirmar)
-2ª parte de Dragon Ball GT (11 cintas que recogen los capítulos del 31 al 67).
Y en la lista de espera...
-Bastard!
-Final Fantasy
-2ª parte de El Hazard (seguiremos informando)




Cat Girl Nuku Nuku

Nota: el próximo mes os detallaremos los nuevos lanzamientos de Selecta Visión; hasta el momento de cierre de Dokan no han soltado prenda! snif.
Nota2: todas las cintas tienen el precio de 1995.-ptas. por unidad.

SELECTA VISION

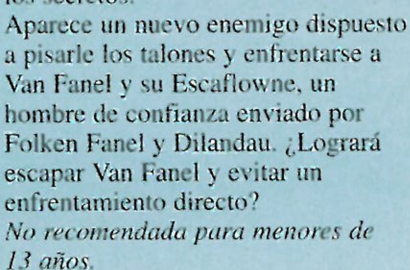
Vampire Hunter vol. 2 y vol.3 (de 3)
La acción está al límite! Todavía no se ha descubierto la auténtica naturaleza de la pequeña Anita, siempre fiel a los pasos de Donovan. El monstruo Pyron, ayudado por su robot Phobos, llegado del espacio, desafía abiertamente el gobierno de las tinieblas impuesto por Dimitri. Los combates se suceden hasta llegar al desarrollo final.
Duración aproximada: 50 min.



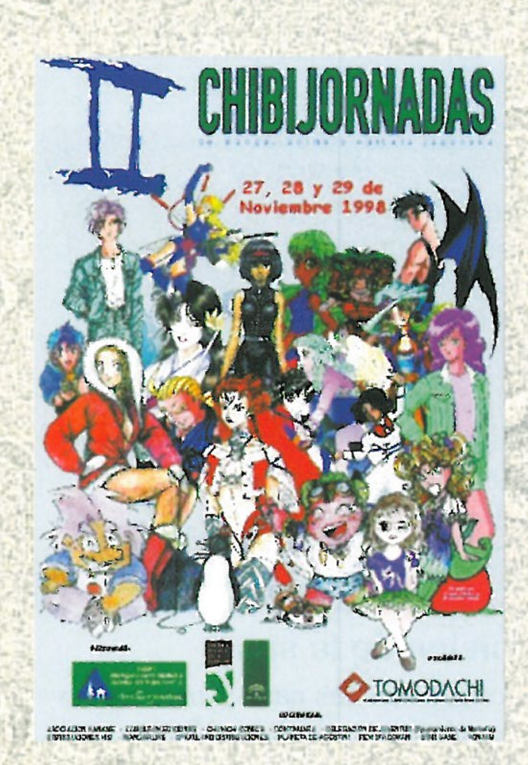




La visión de Escaflowne vol.4 y vol.5 (de 9)
Sigue la impresionante trama propuesta por Sunrise con los grandes diseños de Nobuteru Yuuki. El volumen 4 incluye los capítulos:
Visión X: El príncipe de los ojos azules.
Visión XI: La predicción mortal.
Visión XII: La puerta de los secretos.
Aparece un nuevo enemigo dispuesto a pisarle los talones y enfrentarse a Van Fanel y su Escaflowne, un hombre de confianza enviado por Folken Fanel y Dilandau. ¿Logrará escapar Van Fanel y evitar un enfrentamiento directo?
No recomendada para menores de 13 años.
Duración aproximada: 90 min



CHIBIJORNADAS II





Té verde japonés


Fotografía aparecida en el diario El País el sábado 28 de noviembre

Fue a finales de noviembre en Marbella, los días 27, 28 y 29. En contraste con el templado-frío clima barcelonés, en Marbella se disfrutó de un sol caliente y constantes buenas temperaturas. El Albergue de Juventud estaba a rebosar y el buen ambiente reinó durante los tres días en que se celebraron las Chibijornadas (Chibis para los amigos).

Las Jornadas no tienen nada que ver con los eventos oficiales, las ruedas de prensa de editoriales y empresas de vídeo o los *stands* e islas de las tiendas. Están dedicadas única y exclusivamente a los aficionados y el plato fuerte son los actos que los organizadores les han preparado. La mayoría de los asistentes de otras comunidades lejanas a Málaga residieron y comieron en el albergue (se prepararon unos *tickets* con los cuales las dietas salían gratuitas). De entre las tiendas que conocemos asistieron Chunichi y Tonkam junto al Quiosco Visi (autóctono); en ellas, modestamente instaladas en lo que es difícil calificar como *stand*.
Los actos los teníais en el programa que os adjuntábamos en el CD de Dokan 7 (y además este mes os ofrecemos información actualizada sobre Tomodachi con el programa de las Chibijornadas al completo y absolutamente "navegable") pero os hacemos un rápido resumen.

LAS PROYECCIONES

Era sorprendente comprobar que la sala de proyecciones no se parara en todo el día y que estuviera siempre llena. Y es que películas como Akira en versión original, los OVA's de Ranma o Perfect Blue crearon expectación y quitaron el hipo a más de uno. Los aficionados que no tienen tanto acceso a los lanzamientos de las conocidas Manga Films o Selecta Visión pudieron disfrutar de los animes en castellano de 3 X 3 Ojos (Sazan Eyes), Porco Rosso y Escaflowne entre otras.

UN PLATO ESPECIAL

Para los que pudieron asistir el viernes, se sirvieron degustaciones de sushi y se realizaron demostraciones de cómo colocarse correctamente un kimono (un auténtico ritual) ambos actos realizados por japoneses vestidos al modo tradicional, no faltaron las degustaciones de sake y la posibilidad de adquirir auténtico te verde japonés. Cabe destacar la demostración de Ikebana que siguió a tales actos realizada por **Atsuko Mochizuki**. Incluso el diario El País publicó un artículo dedicado a las Chibijornadas e incluía la fotografía que os adjuntamos.

LAS MESAS REDONDAS

Terminaron en familiares charlar sobre temas conocidos y se respondieron todas las dudas que hubieron. Al no poder asistir Rafa Gallardo ni Lázaro Muñoz, una servidora y Sergio Herrera echaron un cable en el último momento. Nada oficial, todos en una auténtica e improvisada mesa redonda; la charla rebosó cordialidad.

EL MUSEO DE LOS BONSAIS

Un poco apartado del centro de Marbella y no muy lejos del Albergue se encontraba el Museo de los Bonsais y el magnífico jardín japonés que lo circunda. El museo es una edificación nipona auténtica, realizada con material importado directamente del sol naciente (incluidos los peces y el plancton de que se alimentan). En su interior, a uno le parece haber llegado de repente al Japón tradicional, a los magníficos parajes de Kyoto o Nara. Se organizó una visita al museo con la entrada gratuita y los otakus pudieron disfrutar de un pedazo de la cultura japonesa "in situ". Los magníficos bonsais rezumaban belleza y su aspecto imponía, aunque el constante sonido del agua y la luz difusa colaborasen en todo momento para crear una atmósfera agradable.

Por último, no me queda nada más que decir salvo "Gracias, Chiisai" porque aun constando como organizadora oficial La Asociación Tomodachi, el alma de las Chibijornadas es Alessandra Moura que también es miembro de Tomodachi. Y es que Tomodachi, como ya dijimos una vez, significa *amigos*.
Ya está confirmado, el año próximo nos esperan las Chibijornadas III!

■ **Mary Molina**

Museo de los Bonsais



El comentario de EM3

Si en las primeras me lo pasé genial, para las segundas sencillamente no hay palabras. Poder ver algunas de las mejores muestras de animación de los últimos años (**Mononoke Hime, Perfec Blue, The End of Evangelion, On Your Mark!** y muchas más) es magnífico, pero lo mejor de todo es estar con la gente, con los viejos amigos y con los recién conocidos. En definitiva, **Alessandra Moura "Chiisai"**, organizadora de las jornadas, y buena amiga, es mi ídolo ^_^.

■ **Miguel Michán "EM3"**

Record of Lodoss War



Mapa de Lodoss

La aparición de **Record of Lodoss War** (o *Lodoss Tô Senki*) en el anime supuso la eclosión de una saga que se convirtió en un importante paso dentro de las narraciones fantásticas con esta isla en la que el tiempo va y viene lleno de hadas del viento y de la luz, caballeros y seres de todas clases se dan encuentro.

Los inicios de la saga

Record of Lodoss Wars nació a partir de un juego de rol creado por **Ryoh Mizuno** que servía de base a sesiones de rol. Cada vez más sistematizado y perfeccionado, acabó por ser difundido en 1986, cuando *Mizuno* contaba solamente con veintitrés años. En aquel entonces, colaboraba en **Comptiq,** una revista de informática publicada por **Kadokawa Shoten.** Con un rápido éxito y una eficaz comercialización, fueron creciendo las publicaciones referidas a este juego re rol: *RPG Replay Lodoss tô senki* (con tres vol.), *Lodoss Shima RPG* (dos libros sobre su funcionamiento y reglamento). Así como uno acerca de los distintos escenarios en los que se desarrolla el juego y por último el RPG *Replay Lodoss Tô Densetsu* con dos volúmenes.

Todos ellos con un precio que ronda entre los 480Yenes y los 700Yenes, de Kadokawa Sneaker.G Bunshô





Las novelas

Con el éxito del juego llegaron las novelas basadas en él. Un total de siete volúmenes escritos por *Mizuno* e ilustrados por **Yutaka Izubuchi** publicadas por Kadokawa en la colección Kadokawa Sneaker Bunshô:

- **Lodoss Tô Senki. Haiiro no majô** (La hechicera gris)
- **Lodoss Tô Senki 2. Honou no magami** (El dios maligno de la llama)
- **Lodoss Tô Senki 3. Maryussan no maryuu** (El dragón maligno de Maryûsan)
- Lodoss Tô Senki 4. Maryusan no Maryuu II
- **Lodoss Tô Senki 5. Outachi no seisen** (La guerra de los reyes)
- **Lodoss Tô Senki 6. Lodoss no Seikishi** (El caballero de Lodoss)
- Lodoss Tô Senki 7. Lodoss no Seikishi II

Y del mismo universo tres novelas más:

-**High Elf no mori. Deedlit Monogatari** (El bosque del Gran Elfo_la historia de Deedlit)
- **Kuroi no Kishi (Black Knigth).** La historia de Pillotasse y Ashram
- **Lodoss Tô densetsu. Bôkoku no ôji** (la leyenda de la isla de Lodoss_El príncipe sin patria)
- **Lodoss Tô densetsu 2. Tenkû no kishi** (El caballero del cielo)
- **Lodoss Tô densetsu 3. Eikô no Yuusha** (La gloria del héroe)
- **Lodoss Tô densetsu. Taiyô no Ouji, Tsuki no hime** (El príncipe del Sol, la princesa de la Luna)

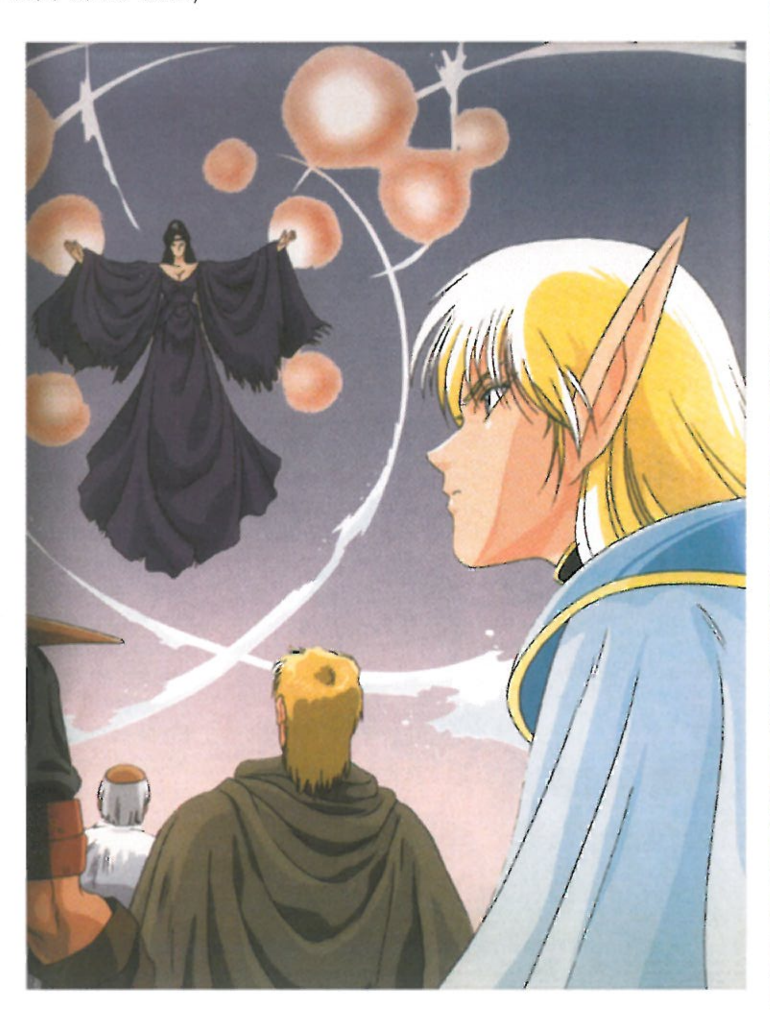
Todas oscilan entre los 500 y 700Yenes a excepción de *Taiyô no Oouji, Tsuki no Hime* (Kadokawa mini Bunshô, 200Yenes) y *Black Knight* (Kadokawa Novels, 980Yenes).

La primera adaptacion al anime

La aparición en el *anime* se produjo en el verano de 1990 en una serie de OVA's con una cuidadísima realización en todos los sentidos: animación, diseños... y con los que alcanzaba un punto álgido de su trayectoria. En un total de trece episodios de 30 mn. cada uno *Kadokawa* editaba esta adaptación de las novelas de *Mizuno*. Todo un universo de elfos, dragones, enanos y magos a imagen y semejanza de los mundos de Tolkien.
Los ocho primeros episodios pertenecen a la primera de las novelas, *Haiiro no Majô* (La hechicera gris), mientras que los episodios 9-13 corresponden a los volúmenes 6 y 7 de las novelas.
Justamente hace escasos meses apareció un LD-BOX que compilaba estos OVA's, el **Lodoss Tô senki - Memorial Video Box**. (Ref. BES-2104, 325mn., 20000Yenes) en un pack que incluye dibujos de **Nobuteru Yûki**, diseñador de personajes y director de la animación de la serie. Y que por cierto, tuvo que ceñirse a los diseños que previamente había realizado Yutaka Izubuchi.

Argumento

En la noche de los tiempos, se enfrentaron los partidarios de **Falalis** (dios de las sombras y el caos) con **Falis** (dios del orden y de la luz). En un último esfuerzo se enfrentaron los únicos que habían quedado en pie y **Kardis**, del mal, antes de morir a manos de **Marfa** lanzó un maldición sobre el mundo. Entonces *Marfa*, el último miembro del bien y de la luz, partió de la Tierra la parte que había sido maldita, el continente de **Araycrust,** que acabaría llamándose **Lodoss**, que significa la isla maldita, que está bajo la protección de *Marfa*. Y en la isla meridional de *Marmo,* se encuentra el espíritu de *Kardis*, que reposa. Treinta años antes del inicio de los OVA's, Kardis rechazó reencarnarse bajo la forma del Dios demonio de la isla de Marmo y tras varios intentos para destruirla, siete héroes envían al sueño eterno a la diosa. Entre ellos **Faun, Beld**, la sacerdotisa **Niece**, la hechicera **Karla, Wort**, el enano **Flaipe** y un mago. Karla reaparece para lo que ella considera salvar a Lodoss de in infausto destino. Beld se convierte en el Emperador Negro de la Isla de Marmo, donde planea conquistar Lodoss. Faun es el rey del reino de Valis, en el centro de la isla, que oponiéndose a Beld tendrá la ayuda de un fiel rey, **Kashoe** y de un nuevo grupo de guerreros: **Parn** (caballero de Kanon), **Deedlit**(hija del Gran Elfo), **Eto** (sacerdote amigo de Parn), **Gim** (Enano que sale en busca de **Laillia**, hija de su adorada Niece), **Woodchuck** (un ladrón sin muchos principios) y **Slayn** (un poderoso hechicero).



LOS ART-BOOKS

Basados en la animación y el universo de estos OVA's aparecieron dos magníficos libros temáticos publicados también por Kadokawa. Actualmente es complicado conseguirlos, pero en contacto con Japón aún se pueden encontrar algunos ejemplares. El primero compila los ocho primero episodios en un resumen ilustrado con numerosas imágenes de la serie, el diseño de los personajes y los elaborados fondos sin olvidar un interesante apartado en el que se nos muestran los diseños de personajes y extractos del *Story Board* original, además de los detalles esquematizados de todos los elementos de la serie y detalles acerca del *profile* de cada uno de los miembros que hicieron posible la animación. El segundo de los volúmenes, además de presentar los últimos cinco episodios y de realizar un detallado examen del papel de cada uno de los personajes a lo largo de la serie, toda la historia de la Leyenda de Lodoss se explica palmo a palmo a través de los personajes y todas las cuestiones al respecto de la serie son tratadas. Además de presentar a los cinco dragones legendarios y decorados magníficos... recoge las diferentes portadas dibujadas por Yutaka Izubuchi para los LD de los OVA's y el *profile* de los dobladores.
Y al margen de estos libros temáticos de la serie, encontramos los libros de ilustraciones de **Nobuteru Yuuki**. **The legend of Crystania** y asimismo en el **Phantasien**, son libros en los que se añaden apartados con ilustraciones dedicadas a Record of Lodoss War. Especialmente en el Phantasien, la mitad del libro está dedicado a ello. (Fujimishôbo-2800Y)



EL MANGA

El manga no apareció hasta mucho más tarde en una serie de adaptaciones de la obra ideada por Mizuno.
Son varios los títulos que aparecieron: **Lodoss tô senki -Honou no magami** (2 vol.), **Lodoss tô senki-Haiiro no Majô, Lodoss tô senki - Valis no seijô 1** (La Sacerdotisa de Valis publicada por Planeta como **La dama de Falis**), **Lodoss tô senki -Eiyûkishiden-** , y **Youkosou Lodoss Shima e.** Todos ellos los encontramos en Kadokawa.

Primera Adaptación

Posiblemente la primera de ellas fue **Lodoss Tò senki -Honou no magami** (El dios maligno del fuego). Esta adaptación cuenta con dos volúmenes; como os habréis dado cuenta, adapta el segundo de los volúmenes de la saga de esta isla maldita.
Han pasado dos años desde que terminó la Guerra de los héroes (la guerra en la que combatieron Parn, Deedlit y compañia) y ninguno de nuestros héroes ha cambiado mucho y tampoco la situación de la isla, en la que queda algún partidario del mal. Y Kashoe pide ayuda a sus aliados para hacer frente al nuevo desafío de los seguidores de Falalis.

Los gobernantes del reino de Flaim, al noroeste de la isla, se oponen abiertamente a la paz instaurada por el gobernante Kashoe y se arma una nueva guerra. Continuando la labor de su padre, pese a no estar demasiado convecida, **Oldyan**, la princesa del reino continua en camino de destrucción y de sangre con la fría ayuda de un hechicero cuyo poder recuerda al de la hechicera Karla. Una trama interesante para un grafismo algo pobre.



Segunda Adaptación

La otra adaptación a la que nos referiremos es **Lodoss Tô Senki -Eiyû Kishiden-** (The knight of Lodoss), con un estilo muy sólido y atractivo. Esta es la versión que publicará **Norma Editorial** si no lo ha hecho ya en su habitual formato prestigio (serie limitada de tres números que abarcan el primer volumen de la edición original). Publicado inicialmente por Kadokawa en Kadokawa Comics Ace, vió su primer volumen recopilatorio en enero del 98. Actualmente cuenta ya con 6 volúmenes recopilatorios y sigue publicándose este manga en la revista Shonen Ace de Kadokawa.
En él encontramos a **Masato Natsumoto** narrando con su dibujo las partes que corresponden al séptimo y sexto de los volúmenes de la saga. Pasando a un plano muy secundario los Héroes de la gran batalla. Han pasado cerca de 40 años desde la *Majin Sensô* y 15 años desde la *Eiyû Sensô* o Guerra de los Héroes que evitó que Kardis volviera a la vida. Pero en Marmo se respira demasiada tranquilidad.
La historia tiene sus inicios con **Spark**, un joven aprendiz que sueña convertirse en un

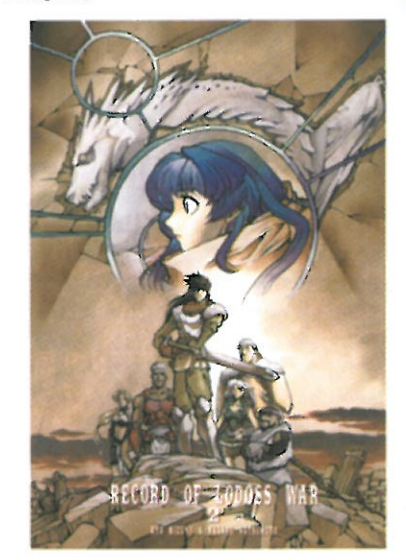


Versión que publicará Norma Editorial

AUTORES


Guión: Ryo Mizuno


Dibujo: Masato Matsumoto





caballero, impulsado por el modelo de Parn. Anualmente, el Emperador Kashoe, convoca a aquellos que serán aceptados para el adiestramiento de la caballería. Y tras un nuevo fracaso y no ser elegido de nuevo deja su ciudad natal en Flaim y va a visitar al Emperador en audiencia y preguntarle el porqué aun no le considera capacitado para nombrarlo caballero.
Pese a no lograr la respuesta, consigue ver cara a cara a Deedlit y a Parn (dos de los héroes legendarios). Pese a las primeras dificultades que encuentra, finalmente les causa una buena impresión y le envían a él junto a otros cinco guerreros a seguirles la pista a cinco elfos negros que atacaron por sorpresa y a inspeccionar la región del sur. Estos miembros que estarán a su mando son: **Gyarack**, un soldado de aspecto duro que se hace apodar Estrella Fugaz Azul. **Liv**, una chica medio elfo con dotes para la lucha y para la magia. **Aldo Nova**, hechicero que aún no ha desarrollado del todo sus capacidades. Y **Greebas** un enano con mucha experiencia. Un grupo al que se unirán dos personas más durante su camino. **Laina**, una chica muy fuerte y de fisico impresionante que dice querer vengar la muerte a manos de los elfos negros de **Randy**, su compañero sentimental y por otro lado está la figura misteriosa de una joven que les ha seguido desde que partieron. Ella es **Niece** la hija del Hechicero **Slayn** y **Laillia**, sacerdotisa de Marfa. Pese a su juventud (trece años) es consciente de su destino. Ella es una llave doble para una sola puerta, el renacimiento de Kardis. Paralelamente, Marmo en su despertar es liderado por **Bagnard** y pugna con los elfos negros para dominar Lodoss y devolver a Kardis a su antiguo esplendor. Ataca la isla con firmeza y los territorios de Alania y de Kanon caen en manos de los ejércitos de Ashrum, que continúa con la fiel ayuda de **Pillotesse** en todo momento. Esta es una situación ante la que Kashoe reúne a todos los caballeros de las regiones de Flaim y Valis e intenta cortar el avance de Marmo en lo que será el principio de una gran guerra.

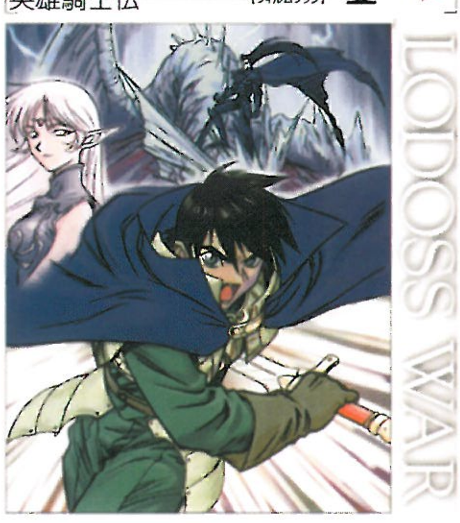
LA NUEVA ANIMACIÓN

En abril del 98 se estrenó *Lodoss Tô Senki - Eiyû kishi den-* una nueva animación que adapta todo aquello que se narra en el manga guionizado por Mizuno y dibujado por Matsumoto. Este último creador del concepto de los personajes que se ha acabado de llevar a cabo por Kazuhiro Soeta en un diseño de personajes que aunque en algunas ocasiones no termina de ser fiel, tiende a seguir el trabajo de Nobuteru Yuuki y lo estilizado de Izubuchi. Su director es **Yoshihiiro Takamoto**, al que ya habíamos visto en Dragon League, Shin tenshi Muyô y Basara.
De la serie, producida por AIC, ya se han empezado a editar los volúmenes recopilatorios de los episodios y así mismo los Film Book de la serie, con los capítulos y diseños de las serie.
La animación, a la hora de adaptar el manga de **Masato Matsumoto** va más atrás en el tiempo. Han pasado únicamente cinco años y a diferencia de el manga, empieza con el protagonismo de nuestros héroes en una visión paralela de cada uno de ellos. **Sielis** y **Orthon** que continúan como mercenarios independientes y cruzan de nuevo sus caminos con **Parn** y **Deedlit**; que son llamados por Kashoe para que le presten su ayuda para eliminar un dragón maligno que ha despertado.
Esto supone el inicio de una serie de acontecimientos que empiezan a mover los engranajes de la historia con la aparición de Ashrum en el templo de Marfa en busca de un poderoso cetro y Karla de nuevo encarnada en una joven, signos de que algo se prepara de nuevo en la historia maldita de Lodoss.

Cabe destacar que se estrenó en junio del 98 una animación, **Welcome to Lodoss Island**, en la que se narran seis historias de personajes de la saga: **Jiyû Kishi Parn, SeireiTukai Deedlit, Yôheioh Kachû?, Kyousenshi Orthon, Karyu? Miniature Dragon** y **Seirei Tsukai Parn**. La particularidad de las historias reside en que todos sus personajes están en SD y que si algo manda es un desmadre que es para no perdérselo. Desde un anciano dragón más parecido a Mimosín hasta un Rei Kashoe con pinta de Drag-Queen.

Bárbara Pesquer





Newtype FilmBook nº1
Kadokawa Shoten 880 ¥









Diseños de Personajes

PARN

PILLOTESSE

ORTHON

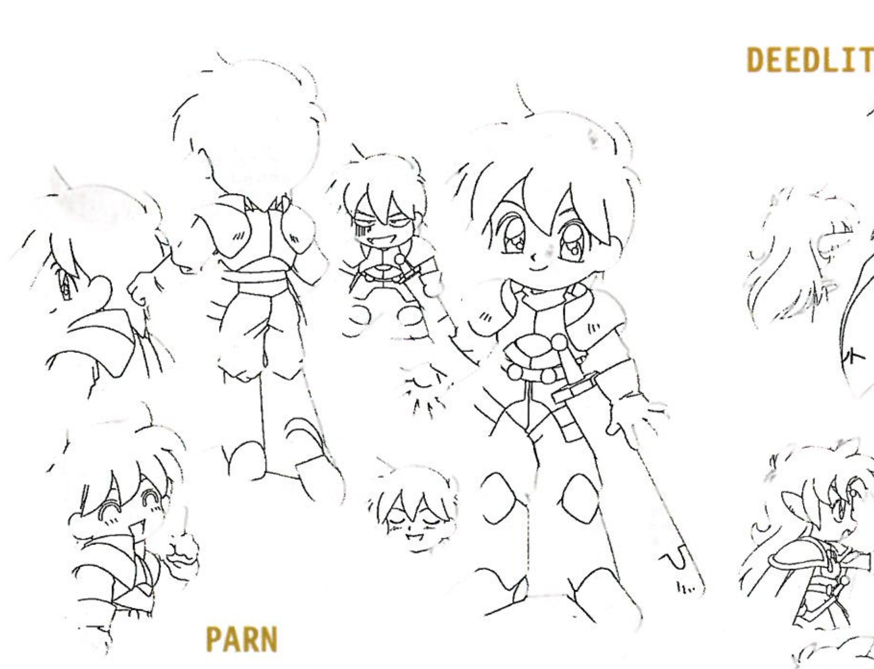
DEEDLIT

NIECE

ASHRAM

DRAGÓN

Diseños de Personajes


PARN

DEEDLIT



SIELIS

S. D.

Welcome to Lodoss Island !

Versalles no Bara

LADY OSCAR, INTRIGUES A PALAU

En la Francia prerrevolucionaria, el general **De Jarjayes** espera con miedo el nacimiento de su último hijo, esperando ardientemente que sea realizado su deseo de tener un heredero masculino. Pero una vez más el sueño del general no será concedido. *De Jarjayes* no se rendirá, desea a toda costa un descendiente masculino para que pueda continuar la tradición militar de la familia. **Oscar**, nombre de la niña nacida, será criada como un hombre, junto a su fiel amigo **André Grandier**, hijo de la nodriza.



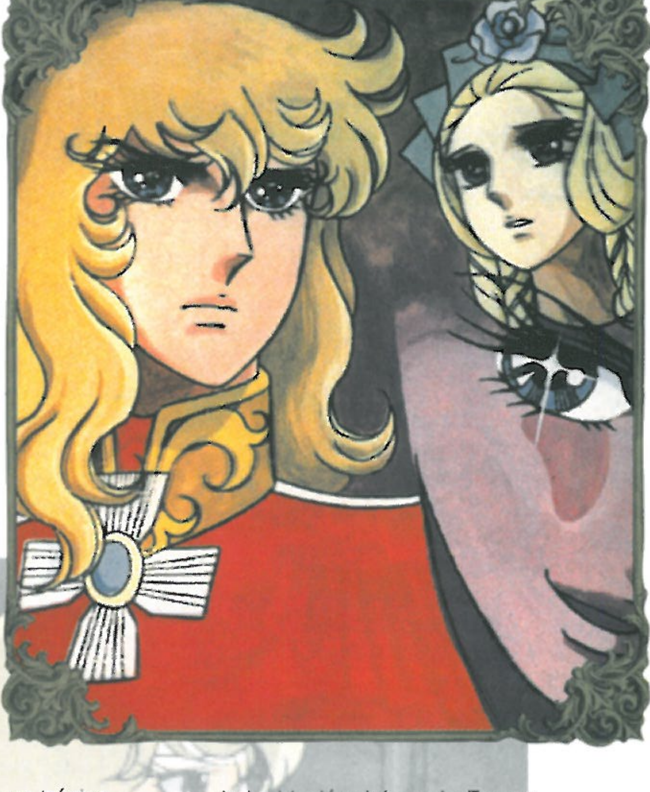


El pasado 2 de noviembre se estrenó en las pantallas catalanas una de las series que revolucionó el campo de la animación japonesa su nombre era **Versalles no Bara** (La rosa de Versalles) también conocida por **Lady Oscar**. Basada en uno de los *shojo manga* más famosos y más influyentes de la década de los 70, *Lady Oscar* narra la interesante historia de tres personajes: **Oscar Jarjayes**, hija primogénita de un conocido oficial del ejercito francés, el aristócrata sueco **Hans Axel de Fersen** y la reina **María Antonieta**. Toda la acción transcurre durante el comienzo de la revolución francesa y con la llegada de *María Antonieta* al trono. El personaje central de la historia, *Oscar François de Jarjayes*, es una creación ficticia de la autora del manga, *Riyoko Ikeda*. *Oscar* es una chica que por las circunstancias y por el deseo de su padre será educada como un chico. Pero su belleza, su sexualidad ambigua y su noble espíritu hacen que su figura brillante y distinguida enamore tanto a hombres como a mujeres. En todo el manga y el anime podremos ver cómo *Oscar* se debatirá entre su servicio a la guardia del palacio de Versalles, a su clase social y a su país, como a su corazón y oscuros deseos. Lady Oscar vive una espléndida vida como noble con toda la grandeza de Versalles y como confidente de la reina María Antonieta. Pero esto no le evita poder ayudar a la gente más pobre de la vieja Francia. La rosa de Versalles incorpora muchos personajes reales e históricos como Louis XV, el Duque D´Orleans, Robespierre, Julie de Polignac, la condesa Du Barry... y por supuesto hallamos los hechos transcurridos durante 1755 y 1793 como el intento de huida de la familia real, el asunto de la gargantilla de diamantes valorada en 1.600.000 libras que escandalizó la corte de Louis XVI en 1785, la demolición de la Bastilla y el estallido de la Revolución.



Versalles no Bara





El Manga y la Autora

El manga fue creado por **Riyoko Ikeda** y serializado en la revista semanal para chicas (Margaret) en 1972 y posteriormente fue recopilado en 11 volúmenes con un total de 1700 páginas. Ikeda nació en 1947 y no se imaginaba que una obra suya formaría parte de los mangas más famosos y que sería el *shojo manga* que más impactaría a la sociedad japonesa. Su carrera profesional comenzó en 1967 después de su retirada del departamento de Filosofía de la Universidad de Educación de Tokio. Sus obras más conocidas son **Orpheus no mado**, una mega saga ambientada en la Revolución Rusa de 3000 páginas, **Onisama** un polémico manga sobre el lesbianismo y **Catherine la Grande**.

La serie de animación

En 1979 La Rosa de Versalles fue animada en 40 capítulos emitidos durante el 10 de octubre del 79 y el 3 de septiembre de 1980. La historia se narra con un estilo muy teatral, con pausas dramáticas, rápidas ráfagas de viento, efectos especiales en las escenas que se rompen como cristales, los poderosos efectos de luz brillante, los magníficos finales dibujados con lápiz... todo para realizar una estupenda serie llena de elegancia y emoción. Y cómo no, la serie gozó de uno los mejores equipos de la animación de la época: el director **Tadao Nagahama** (Ulises 31) dirigió los 18 primeros capítulos, **Osamu Dezaki** (Black Jack, Golgo 13, Raqueta de Oro) realizó los 22 restantes. El diseño de personajes fue realizado por **Michi Himeno** y **Akio Sugino** bajo la supervisión de **Shingo Araki**(Saint Seiya), el escenario por **Yoshimi Shinozaki** (Spanky), decorados por **Ken Kawai** (Juana y Sergio, Pollyana) y **Tadao Kubota** (Sailor Moon, Capitán Harlock) y la maravillosa música la realizó **Kiji Makaino** (Bubblegum Crisis).

Argumento

Oscar es asignada como capitán de la guardia para proteger a **María Antonieta** (*Antoinette* - léase *antuanét*- en francés) que más tarde conoce al fascinante conde sueco **Hans Axel Von Fersen**, enamorado de la reina, y Oscar se enamora de él. La acción se complica cuando *André*, enamorado desde joven de *Oscar*, decide finalmente revelar sus sentimientos. Tras esta reciente revelación se añade un trágico accidente que priva a *André* de la visión de un ojo. El diagnóstico es muy dramático: André perderá progresivamente la vista del otro ojo, aparentemente ileso.
Estalla la revolución y *André* es uno de los primeros en ponerse de parte del pueblo. A pesar de los sucesos ocurridos, *Oscar* es incitada a defender al pueblo. Antes de partir, en un bosque cerca de Parigi, *Oscar* finalmente revela a *André* que siempre ha estado enamorada de él; el alba se acerca, es el momento de la batalla.
El 14 de julio de 1789, el pueblo asalta la Bastilla; *Oscar* defiende a la corona y es asesinada trágicamente. Más tarde podremos ver la decapitación de la familia real y la lapidación del conde *Fersen*.
En "lady Oscar" tenemos uno de los finales más trágicos de la animación japonesa.

Curiosidades

- Este manga se permitió el lujo de transportarse a otros medios como el teatro llamado *Takarakuza*. En 1974 se realizó la obra por un grupo formado sólo por chicas... Ya en 1979 la obra había sido representada nacionalmente 635 veces y alrededor de 1.500.00 espectadores la habían visto, haciendo que fuera uno de los más famosos *Takarazuka* de todos los tiempos.
- Antes de la serie de televisión, La Rosa de Versailles inspiró en 1978 una película de



El manga recopilado en dos volúmenes de lujo



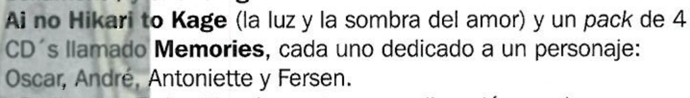
Banda sonora original de la serie



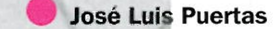
Versalles no Bara

imagen real con el nombre de Lady Oscar dirigida por **Jacques Demy** (Los paraguas de Cherbourg), guionizada por **Michael Legrand** e interpretada por **Catriona MacColl**(Oscar) y **Barry Stockes**(André). La película fue realizada con actores de habla inglesa y con un guión al estilo Hollywodense. En Japón se pudo visionar con subtítulos. Esta curiosa producción llegó a nuestros vídeo clubs por gentileza de Fairuza Films en castellano.

- La autora del manga decidió realizar este apasionante *shojo manga* tras la lectura de Maria Antoniette de **Schutevon Zubike.**
- Los editores estuvieron a punto de no publicar la Rosa De Versalles porque nunca se había editado ningún manga para jovencitas con fondo histórico. Fue gracias al esfuerzo de la autora que Lady Oscar se convirtió en el primer *shojo manga* que consigió la categoría de *best seller.*
- Versalles no Bara se hizo eco en todos los medios de comunicación. Los periódicos lo calificaron de fenómeno social ya que este poderoso *boom* consiguió la friolera de 12 millones de mangas vendidos.
- En otoño del 79 apareció el club oficial **Oscar Fan Club.**
- El manga fue publicado en Italia .
- El anime se pudo ver en Japón, Francia, Italia, Alemania, Singapur, Perú... y Cataluña.
- Tras la publicación del manga , el público se interesó por la historia europea y por la literatura francesa. La gente comenzó a aprender francés y los jóvenes japoneses ahorraban su dinerito para irse de vacaciones a ver París y el Palacio de Versailles.
- Muchos lectores buscaban información sobre la revolución francesa, la gente se preguntaba si Oscar existió de verdad y pedían información a su profesor de historia.
- Luto en algunas localidades por la muerte de Oscar y André.
- Los uniformes de los soldados eran de la época de Napoleón, no de la Revolución Francesa.
- La banda sonora se halla recogida en dos CD´s: **The Original Sountrack** con el **Opening Bara wa Utsukushiku Chiru** (Las rosas caen en la belleza/ "Les roses s'esfullen bellament") y el **ending Ai no Hikari to Kage** (la luz y la sombra del amor) y un *pack* de 4 CD´s llamado **Memories**, cada uno dedicado a un personaje: Oscar, André, Antoniette y Fersen.
- El director Tadao Nagahama tuvo una discusión con la dobladora de Oscar y abandonó la serie en manos de Dezaki.
- Existe un capítulo especial llamado "El destino de las mujeres" que recoge un *flash back* de los personajes femeninos y una película de 90 minutos producida en 1990.







José Luis Puertas



***Riyoko Ikeda**, la autora*

Personajes Principales



Oscar François de Jarjayes



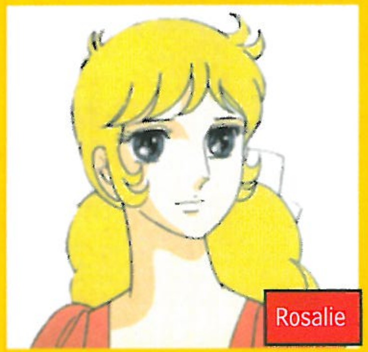
Andre



Von Fersen



Reina Mª Antoinette



Rosalie



Madame Polignac

Art Book NEON GENESIS EVANGELION IRON MAIDEN VISUAL BOOK



GIRLFRIEND OF STEEL

Ahora que ya os hemos dado a conocer el argumento, personajes y versiones de este particular juego de **Neon Génesis Evangelion**, le toca el turno a su *Art-book*.

Está dividido e varias partes muy diferenciadas: los personajes (consta como personaje principal **Mana Isozaki**), en segundo lugar **Shinji** en tercero **Asuka** y en cuarto...**Rei**! es un carácter muy secundario en esta historia, ya que casi no aparece, dando particular importancia al triángulo formado por Shinji, Mana y Asuka (cabe decir que el Shinji de esta historia no es el chico deprimido que escucha música en su *S-dat* mientras va en metro, sino un valiente y carismático chaval muy integrado en su escuela que se enamora de una chica nueva en la clase). En esta parte también encontramos un cuadro de relaciones de los personajes muy interesante con corazoncitos incluidos; la segunda parte del libro es la más breve, pero a nuestro parecer la mejor, ya que contiene las ilustraciones expresamente realizadas para el libro. El estilo es muy delicado y los colores son suaves mezclando hábilmente ceras de color a las acuarelas. Las imágenes más curiosas son las dedicadas a Mana en compañía de Rei y Asuka; os las adjuntamos en este artículo. ¿Os habríais imaginado nunca a Rei pintándose los labios? ¿O a Asuka demostrando su afecto a Mana junto a una insinuante Rei? Esta última imagen, como podéis ver, se trata de un acetato. La siguiente parte corresponde a los niveles del juego, con imágenes de los acontecimientos y los escenarios más importantes; la casa de Misato, la cita con Mana y el hospital. A continuación un nuevo deleite para la vista, los bocetos del diseño de personajes y los dibujos a lápiz de algunos acetatos y fondos. Las últimas páginas del libro están dedicadas a todo el *software* que Gainax ha producido para Evangelion: salvapantallas, *midis*, calendarios, imágenes y animaciones en 3d, *wallpapers*, iconos, *gifs* animados...(más información en la página de Gainax: "http://www.gainax.co.jp" y para finalizar, cómo no, unas palabras de los miembros de Gainax.

A modo de comentario se puede decir que el libro es breve, pero completo, aunque le faltan ilustraciones y bocetos. Cuesta 1.500 yenes (3.500.-ptas en las librerías especializadas aproximadamente). Su nombre completo es "Neon Genesis Evangerion Iron Maiden Visual Book", tiene 68 páginas y lo edita Kadokawa Shoten.

■ **Mary Molina**


Inocente Inocente Inocente
nº
X
GRATIS
REVISTA DE CÓMICS MANGA & ANIME CON DVD
DOBLE
póster regalo
SAN
ドカン
DOKAN
*PARA USAR EL DVD SE REQUIERE LINUX 2000
68
páginas
a todo
color
16º Salón Manga
de Villaverde de
Cardoviejo
CONCURSO
Los problemas de
obesidad de Asuka
VIAJE AL CARIBE
CON LAS CHICAS NERV
DRAGON BOL
GSI 16V I.
NAGA
! Entrevista exclusiva para Dokan ¡
Naga nos cuenta que no usa silicona...
AL FIN EN ESPAÑA!
MONTAJE BY
ANIMO
NOTICIAS
LordBlack deja el Hentai.
L.Muñoz es descubierto con un alijo de pelis de DB.
Animo es patrocinado y ya tiene un dominio.
El Manga es aceptado en España.
(que más quisieramos)...detalles en el interior
Gafas de Sol
La moda que viene...
Inocente Inocente Inocente Inocente Inocente Inocente Inocente Inocente
Inocente Inocente Inocente

Kaze ni kike

Get the power & true love



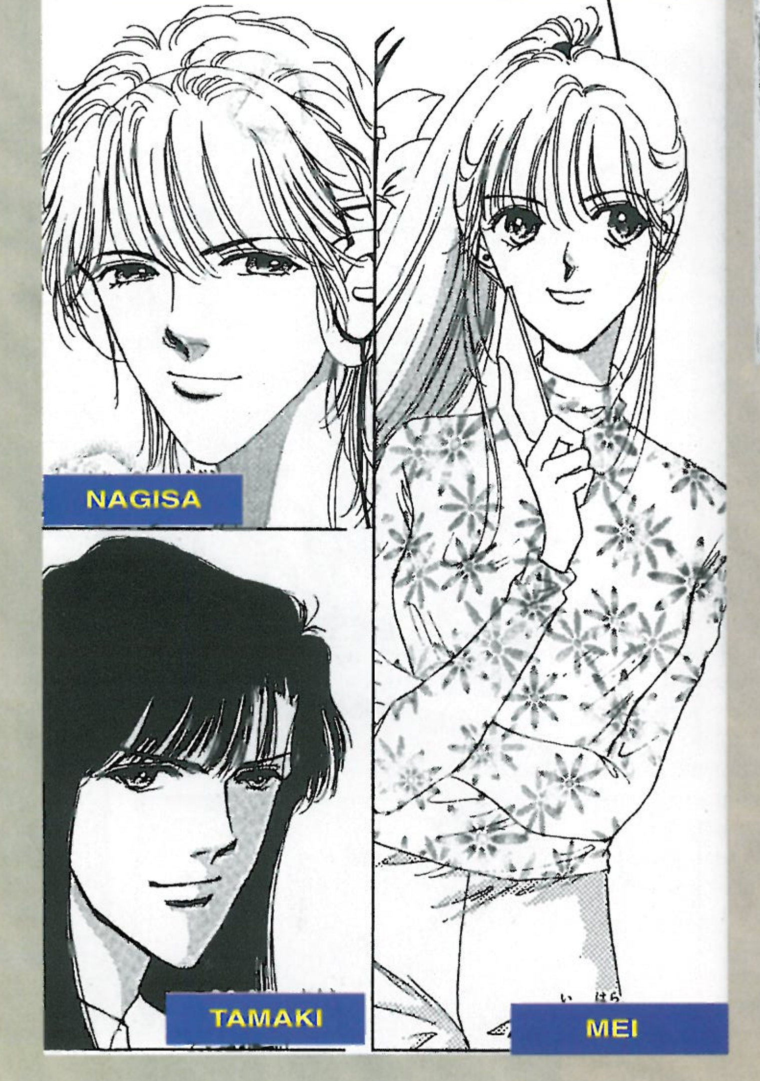
Kaze ni kike -Get the power & true love, es un manga creado por **Kazuko Fujita**, en el que denota el buen nivel de una autora que en Japón, a parte de la presente, ha publicado otras seis obras y que muestra buenas dotes narrativas en su historia.
A finales del 97 apareció el primero de los volúmenes de este manga, ***Get the power & true love - Kaze ni Kike*** (Pregúntale al viento), publicado en la colección *Flower Comics* (*Shô Comi Cheese! Flower Comics*) de *Shogakukan*.

ARGUMENTO
En sus páginas nos presentan a **Mei**, una alumna de instituto que a sus diecisiete años cambia su ritmo de vida para acercarse a su padre, el presidente del Grupo Ihara y al que nunca ha visto. Para ello, acude al encuentro de un amigo de la infancia, **Nagisa**, que es un chico con mucho talento que acaba de empezar con mucha fuerza en el mundo del espectáculo. Además entra a formar parte de la empresa que dirige la carrera artística de *Nagisa*, la **KS**, que la introduce en un mundo más adulto. No obstante, no tiene ningún problema para desenvolverse en su trabajo y se gana la confianza del nuevo jefe, un hombre algo extraño llamado **Tamaki Narushima** que está francamente decidido a llevar adelante la empresa a pesar de la férrea oposición e intención de dominarlos de **Ei Productions**, una empresa con la que se enfrentan cara a cara con mucho aplomo.
El lanzamiento de la carrera de *Nagisa* viene en un principio acompasado por el de otro ídolo, **Naoki Tôma**. Y lo que en un principio tiene buenas expectativas en la grabación de un single *Muses* interpretado por este dúo de cantantes, se rompe con los roces entre uno y otro. Se produce un pulso en KS entre *Nagisa* y *Naoki* (que además es amigo de la infancia de *Mei*). *Naoki* conseguirá un *sponsor*, afianzará una mayor popularidad y KS logrará una victoria en una especie de guerra de intereses.
Y mientras, ¿Qué ocurre con *Mei*? ella sigue a *Nagisa* allí adonde él vaya, sintiéndose cada vez más atraída por su encanto, ayudándole en lo que puede y viéndole trabajar en la grabación de su disco (número uno en ventas) o su interpretación



en una serie de televisión. Y que esté siempre con él es algo que francamente no le molesta en absoluto mostrándole más de una vez su afecto.
Todo parece ir bien hasta que la prensa filtra que ella es la novia de tan conocido ídolo, lo que hace imposible que continúe viviendo en el apartamento de *Nagisa* como hasta ahora. Este hecho complica la amabilidad y cordialidad de *Tamaki*, que sale de lo que es el trato profesional y empieza a hacerla dudar.

ESTILO Y OBRA
Con un estilo suave y estilizado con la estética de **Chiho Saitô**, pero eso sí, con una personalidad propia y una suave forma de narrar situaciones y sentimientos, la autora nos presenta esta obra.
Para aquellos que estén interesados en su obra estos son sus títulos. Todos los encontraréis en *Flower Comics*:
-Kane no Prism (El prisma del dinero/oro): 2 vol. concluida
-P.P Scramble: 3 vol. concluida
-Dream Rash: 6 vol. concluida
-Happy Ends: 3 vol.
-Laijink, guionizado por otra autora.
Y por último, Shôjo mangaka Nyùman-Mariko Mangaka ni Narimasu!

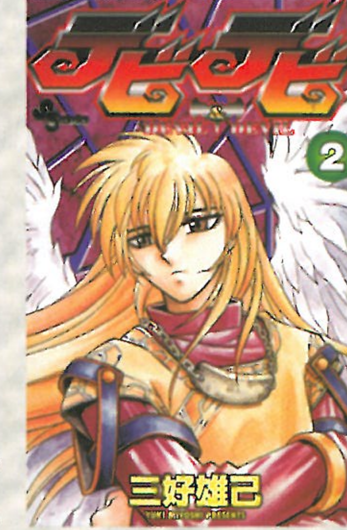




■ **Bárbara Pesquer**

DEVIL & DEVIL!






Soma

Soma poseído por Sodo

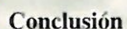
Hojeando las muchas hojas de los semanarios nipones se encuentran mangas fascinantes. Algunos se serializan en estos *magazines* sin tener demasiada gloria pero otros consiguen recopilarse en tomos y tener cierta popularidad. Este es el caso de **Devil & Devil!**, que podemos seguir semana tras semana en el magazine **Shonen Sunday** de **Shogakukan** (famoso por haber contenido en sus páginas a **Ranma 1/2** y actualmente **Inu Yasha** de la misma autora o **Meitantei Conan** por citar algunas series conocidas).

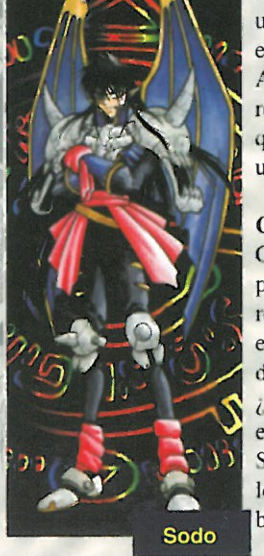
Miyoshi Yuuki ha ideado y dibujado esta divertida historia de ángeles y demonios con un estilo fluido y ameno. El estilo de dibujo es elaborado, sintetizando sólo algunos elementos como por ejemplo el pelo; esto no es así en los fondos y calidad de las viñetas, dispuestas con un buen sentido de la composición y acertando en los planos que ofrecen cada una de ellas. Ojos grandes, caras triangulares y un ambiente exótico que mezcla el medievo con una supuesta era actual.

Argumento

Dos jóvenes adolescentes mueren accidentalmente el mismo día. Unos de ellos, **Soma**, era un buen chico, recibía palizas todos los días y no era popular; el otro (**Kanna**)justo lo contrario, un rebelde sin ningunas ganas de "ir al cielo", de costumbres barriobajeras y temido hasta por sus profesores y tutores. En un lejano lugar, luchan encarnizadamente un ángel (**Iosu**) y un demonio (**Sodo**), llevan haciéndolo desde hace más de 1.000 años y nunca ha vencido ninguno de ellos. Todas las luchas terminan siempre en empate. Esto hace que los dos contrincantes se vean obligados a luchar eternamente. En su última lucha, se hieren gravemente el uno al otro y caen a la Tierra (además sus respectivos bandos no hacen nada para ayudarles). Cuando éstos descubren los cuerpos de los jóvenes fallecidos no lo piensan ni un instante y deciden poseerlos. Pero se introducen en los cuerpos equivocados. El demonio posee al joven buenazo y el ángel al pequeño "macarrilla". Esto provoca un enorme conflicto en los dos seres, que se ven con unas personalidades completamente contradictorias. Los dos espíritus provenientes del más allá deberán aprender a controlar sus respectivos poderes para poder desenvolverse en un cuerpo humano. Esta situación cambia sustancialmente su vida, ya que deberán ir al instituto, relacionarse con sus compañeros (Sodo se frustra constantemente a causa de su cuerpo débil que no le permite usar sus poderes y está cada dos por tres en el hospital, con un brazo o una pierna rota). Con la ayuda del que fue el mejor amigo de Soma, dibujan un círculo mágico que en teoría ha de poder comunicarles con sus respectivos mundos, pero un gato se introduce en él y recibe poderes demoníacos. Sodo canaliza accidentalmente sus alas de demonio y sus ataques más potentes a través del gato, hecho que le hace depender momentáneamente de él. La Tierra recibirá la visita de más seres demoníacos contra los que el dúo protagonista deberá luchar; además entran en escena personajes como un chica exorcista, antiguos enemigos de Sodo...

Algunas veces les asaltan los recuerdos de las personas que han poseído, soñando de un modo muy realista.




Sodo

Conclusión

Con más de 50 capítulos publicados y dos volúmenes recopilatorios en el mercado, esta historia promete y se le diagnostica una larga vida. ¿Se fijará alguno de nuestros editores en ella? Chi lo sa. Si os gustan las aventuras, los seres sobrenaturales y el buen dibujo esta es, sin duda, vuestra serie.

Mary Molina

Kanna

Iosu

Kanna poseído por Iosu







MAMORU OSHII

Entre Sueño y Realidad

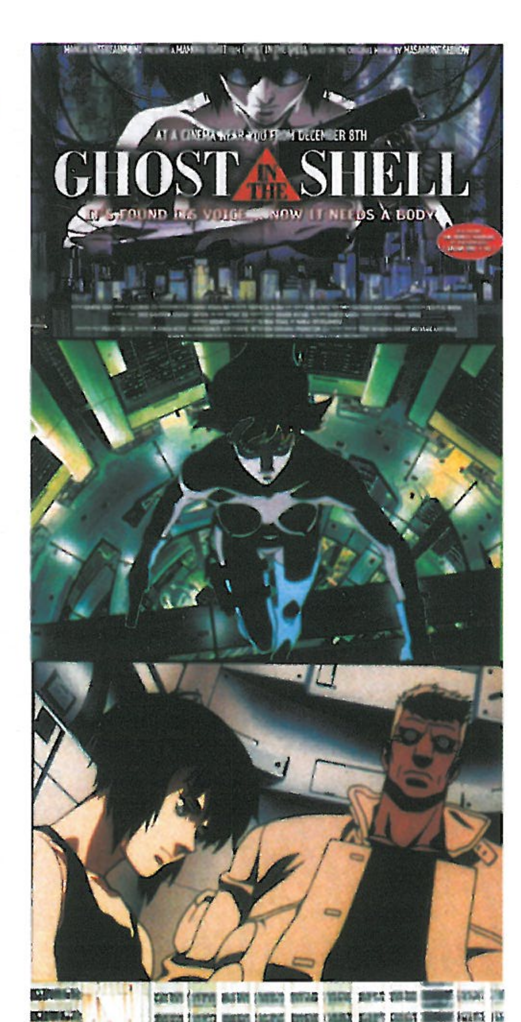
Películas de Imagen

VIDA Y OBRA

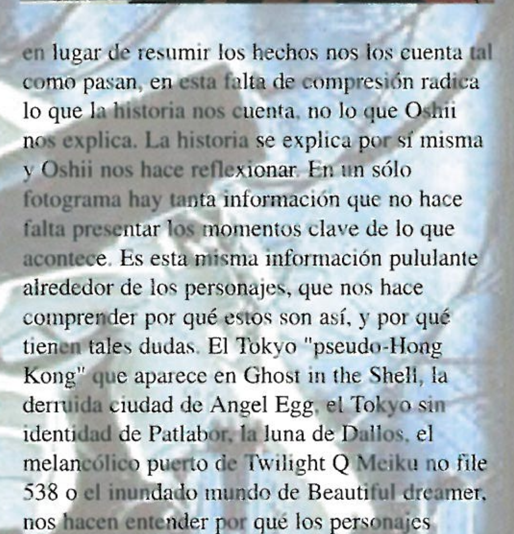
El menor de tres hermanos. Mamoru Oshii nació el ocho de agosto de 1951en el seno de una familia de clase media japonesa, en la que el padre era un cinéfilo empedernido. Influenciado por esta afición paterna, Mamoru pasó gran parte de su adolescencia realizando pequeños cortos de 16 mm, intentando emular las películas de ciencia-ficción de los años 60que tanto gustaban a su padre y a él. Así pues, la carrera de Bellas Artes le sirvió para canalizar esta afición al 7º arte y de paso para adquirir soltura en el medio. Una vez licenciado, Oshii entró a trabajar como animador para la Tatsunoko Productions colaborando en las exitosas series Ippatsu Kanta kun (1977), Kagaku ninjatai Gatchaman (1978), TimeBokan series Zendaman (1979) y dirigiendo el poco popular reportaje educativo Ryu no me no namida (lagrimas de dragón). En tales obras trabajaron profesionales como Yoshitaka Amano o Akemi Takada, que años más tarde se convirtieron en fieles colaboradores del director. Pero el trabajo de Oshii en la Tatsunoko duró poco, puesto que en 1979 murió Tatsuo Yoshida, el fundador de la empresa, con lo cual dicho estudio tuvo problemas económicos que obligó a hacer las maletas a muchos autores de la casa, incluido Mamoru Oshii. En 1979 Oshii fichó para el recién formado Studio Pierrot, debutando como asistente de animación de la serie Nills nofushinaga Tabi, aquí conocida como Nills Holgerson. En esta serie, Oshii conoció al que sin duda fue su maestro, Hisayuki Toriyumi. Dallos (considerado el primer OVA de anime) y Urusei Yatsura, fueron las producciones en las que trabajó durante los 6 intensos años que estuvo en Studio Pierrot. El largometraje Urusei Yatsura Beautifull dreamer (1984) fue el último trabajo que realizó para el estudio antes de declararse free agent. En 1985 dirige Tenshii no Tamago (angel's egg) para StudioDean. Tres años después Masami Yuuki y Yukata Izobuchi presentaron un proyecto de anime a la productora Bandai llamado Patlabor basado en las peripecias de una sección de policía futurista que usa robots para combatir el crimen. La empresa aceptó producir el proyecto con la condición de que encontraran un buen director. El éxito de sus trabajos anteriores les llevó a Oshii, que dirigió la primera serie de OVA's de la obra, algunos capítulos de la serie de TV y los dos filmes en los que se le concedió libertad absoluta. El filme Patlabor 2 gozó de tanta popularidad que Bandai propuso a Oshii dirigir la adaptación animada de Ghost in the Shell. La película se estrenó en 1995, y es el último trabajo que ha realizado hasta la fecha. Actualmente el director trabaja en dos proyectos, por un lado supervisa la adaptación animada de Jinrô, basada en uno de sus mangas (Kerberos panzer cop), y por otro está dirigiendo una película de imagen real llamada GRAPS que en teoría se estrenará en el año 2001.



Mientras Hayao Miyazaki obtuvo el reconocimiento del aficionado medio occidental con uno de sus mejores trabajos, Porco Rosso, así como Katsuhiro Otomo por Akira, Mamoru Oshii llegó a la fama por estos lares con Ghost in the Shell. Cabe destacar que con anterioridad a la edición en vídeo de este film, ya habían salido en nuestro mercado otras obras de Mamoru Oshii: Dallos, Patlabor 1999: Tokio Wars y Patlabor 2. A sabiendas de que estas tres obras son de igual o mejor calidad que la adaptación al anime del popular manga de Masamune Shirow, es lógico preguntarse porqué Oshii no gozó mucho antes de popularidad. Mientras Hayao Miyazaki obtuvo el reconocimiento del aficionado medio occidental con uno de sus mejores trabajos, Porco Rosso, así como Katsuhiro Otomo por Akira, Mamoru Oshii llegó a la fama por estos lares con Ghost in the Shell. Cabe destacar que con anterioridad a la edición en vídeo de este film, ya habían salido en nuestro mercado otras obras de Mamoru Oshii: Dallos, Patlabor 1999: Tokio Wars y Patlabor 2. A sabiendas de que estas tres obras son de igual o mejor calidad que la adaptación al anime del popular manga de Masamune Shirow, es lógico preguntarse porqué Oshii no gozó mucho antes de popularidad.



Si hacemos un poco de historia, veremos que la respuesta a tan singular pregunta es obvia. Por un lado, la edición nacional del OVA Dallos salió en una época en la que el anime era considerado mero entretenimiento infantil, pasando inadvertida a ojos de todos. Por otro, los filmes de Patlabor fueron aclamados por la crítica de hace unos años en cuanto al estudio Headgear se refiere, dando importancia a los conocidos Yuuki, Takada, Izobuchi e Ito y dejando prácticamente al margen a Oshii, sin darse cuenta que Patlabor 2 era la pura expresión de Oshii teniendo poco que ver los otros responsables del estudio. Pero, el tratamiento de la crítica a la adaptación animada de Ghost in the Shell en lo que se refiere a su director fue diferente. El manga lo realizó Masamune Shirow, quien leo torgó un complejo e interesante argumento, quizás carente de profundidad, pero que unido a sus sensuales dibujos, formaron un atractivo comic. Dicha sensualidad en la película fue radicalmente elidida en función de unos dibujos más realistas acorde con los personajes, a los que se les acentuaron los diálogos sobre dudas metafísicas, dando por tanto profundidad a la obra. Si a todo esto le añadimos que el frenético ritmo Shirowiano se dividió entre mil, no nos será difícil deducir que tanto el público de la época como la crítica, ante la evidencia se dieron cuenta que había un hombre detrás de tanto cambio. En su país de origen, Oshii conoció las mieles de la popularidad con Urusei Yatsura Beautiful Dreamer (1984), película en la que sentó las bases de su característica manera de dirigir, que llevó a su zenit en 1992 con Patlabor 2. Ese mismo año Bandai le ofreció la dirección de la ya mencionada adaptación animada de Ghost in the Shell, con un presupuesto jamás visto hasta entonces. Esto nos puede llevar a la idea errónea de que la película fue un largometraje de animación con movimientos hiperealistas en plan "NewDisney". Pero no olvidemos que es una película dirigida por Oshii y por tanto no es tal cosa, ya que sus producciones están sumergidas en una atmósfera particular, comprendida entre el sueño y la realidad, tranquila, sin movimientos excesivos ni espectacularidad, que desemboca en un ritmo deliciosamente lento que nos hace reflexionar o en el peor de los casos dormir. La escena del ascensor en Ghost in the Shell, permite ejemplificar lo dicho. En ella aparecen Aramaki y un cargo gubernamental bajando en ascensor. Oshii mantiene en esta escena un plano fijo de 30 segundos con los personajes de espaldas; lo único que se mueve es el ascensor. Para la crítica internacional (sobretodo americana) la escena fue un retroceso artístico deliberado en el que nos quería hacer comprender la diferencia entre la animación de antaño y la actual. Todo conocedor mínimo de la obra de Oshii sabrá que este tipo de escenas aparecen repetidas varias veces en obras tan dispares como Patlabor, Tenshi no tamago, o los episodios de bajo presupuesto de Patlabor en TV. ¿Acaso en todos estos lugares Oshii nos quería transmitir lo mismo? Evidentemente no. En este tipo de escenas que podríamos llamar del "no movimiento" se nos transmite una sensación que no es más que lo que siente el director al narrar la escena. Así pues en la escena de la hoguera de Angel's Egg donde lo único móvil durante dos minutos en silencio absoluto es el fuego, se nos intenta transmitir la impaciencia del protagonista y al mismo tiempo una inquietud poco fundada que sólo un intenso estudio de la secuencia nos haría comprender. La escena del "no movimiento" es lo que en exageración podríamos llamar la esencia de "la atmósfera Oshii", un ritmo lento donde el autor, en lugar de resumir los hechos nos los cuenta tal como pasan, en esta falta de compresión radica lo que la historia nos cuenta, no lo que Oshii nos explica. La historia se explica por sí misma y Oshii nos hace reflexionar. En un sólo fotograma hay tanta información que no hace falta presentar los momentos clave de lo que acontece. Es esta misma información pululante alrededor de los personajes, que nos hace comprender por qué estos son así, y por qué tienen tales dudas. El Tokyo "pseudo-Hong Kong" que aparece en Ghost in the Shell, la derruida ciudad de Angel Egg, el Tokyo sin identidad de Patlabor, la luna de Dallos, el melancólico puerto de Twilight Q Meiku no file 538 o el inundado mundo de Beautiful dreamer, nos hacen entender por qué los personajes actúan de tal manera y en extensión como es la civilización que Mamoru nos describe.



(Continúa en la página 32)



JAPÓN, MODERNIDAD Y TRADICIÓN





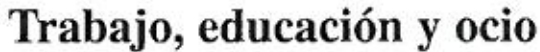
Menú Principal

A través de este CD Rom que ya podemos encontrar en cualquier gran superfície o comercio dedicado al género, realizamos un extenso viaje por Japón conociendo su historia, gente y parajes más famosos.
Se nos ofrece una visión global de Japón muy interesante con muchas aplicaciones multimedia tales como vídeos, música y diapositivas digitalizadas.

Entorno gráfico
Se rige por una serie de iconos cuya función viene explícitamente detallada en el librito que se adjunta con el paquete. Siempre con un discreto navegador en la parte inferior izquierda de la pantalla, no importa donde nos encontremos, siempre podemos acceder fácilmente a los niveles superiores del directorio donde estemos situados o simplemente acceder al menú principal pulsando el botón "M" que se encuentra en el centro de dicho navegador. Cuando entréis en el programa (se dispara automáticamente tras la instalación del cd) podéis detener el vídeo de presentación haciendo click fuera de él. Enseguida os aparecerá el menú principal con sus correspondientes secciones, que son las siguientes.

Naturaleza y clima
Siguiendo su rol de interactividad total, nos serviremos del mouse para navegar por la pantalla e ir viendo las zonas activas sobre las que podemos hacer click. De todos modos, cada vez que os situéis ante una zona activa fijaos en la parte superior de la pantalla, aparece una leyenda con la palabra específica para cada opción. Por ejemplo, si os situáis (sin hacer click) sobre el Fujiyama (en japonés le llaman Fujisan, es más correcto) en la parte superior de la pantalla aparece la leyenda "El monte Fuji". Ahora sí, si hacemos click sobre esta zona activa nos adentramos en toda una explicación sobre el tema. Como nos encontramos en el campo temático de "naturaleza y clima", si hacemos click sobre la leyenda "el monte fuji" nos aparece un menú desplegable mediante el que podemos acceder a las restantes opciones: Panorama geográfico, Sismología, Montañas llanuras ríos y lagos, Costas, La paradoja del clima japonés, Flora y Fauna...

Las capitales
En la parte central de la pantalla están los submenús correspondientes a las tres capitales niponas más conocidas: Tokyo, Kyoto y Nara. No os desesperéis si algunas pantallas tardan un poco en cargar, porque el contenido visual es realmente impresionante! Durante los pases de diapositivas disponéis de los botones de pausa, adelante y atrás. Con el de pausa activamos los dos restantes; así podemos leer la leyenda correspondiente a cada imagen.



Trabajo, educación y ocio
Todos los tipos de edificaciones en que puedan albergarse los japoneses. Casas rurales, edificios arcaicos, casas urbanas de madera, casas periféricas a la ciudad o simplemente el interior de una casa tradicional japonesa. Estad atentos al extremo derecho de la pantalla, aparece con intermitencia una doblez de papel que nos sirve para avanzar en el contenido de esta opción. Cabe destacar la sección de alimentos, donde se nos detallan multitud de platos típicos de la cocina japonesa, en qué entorno se sitúan y sobre todo, cómo se comen.

Ritos y fiestas
Aquí encontraréis más detalles sobre las fiestas que os detallábamos el pasado año. Atentos a los clips de vídeo! asistimos en directo a las *matsuri*.

Gente, formas y colores
Nos ayudará a conocer un poco mejor a los *nihon-jin* (japoneses). Esta sección se compone única y exclusivamente de videos (no olvidéis instalar el programa *Quicktime* que viene incluido en el cd, si no , no podréis verlos). Se tratan cinco temas principales: los animales, el kimono, el gusto japonés, la muchedumbre y los ideogramas.
Esperamos que si encontráis este particular viaje por Japón no os lo penséis, ya que es una auténtica joya. Además está en español y pertenece a una colección de CD's sobre países.

Fabricante: ACTA-EMME
Precioo: 3.700 Ptas.

■ **Mary Molina**





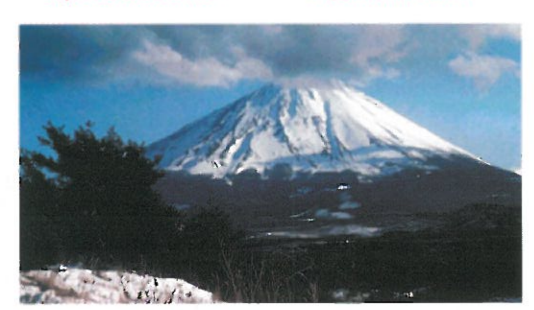
Cambiamos pulsando aquí

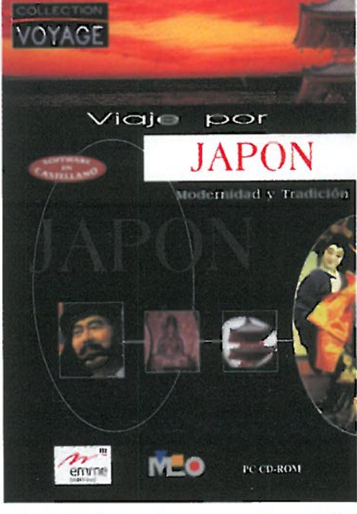


Navegador con aspecto tradicional



Navegador con aspecto moderno





Carátula de la caja que contiene el CD

Después del ajetreo de estas fiestas, os proponemos dos platos para dejar descansar el estómago de tanto turrón y pavo asado. La sopa de *miso* y el arroz al estilo *Taro* (patata) son platos comunes y muy caseros en Japón. Son muy recomendables para tomarlos en la cena, como primer plato la sopa de *miso* (pasta realizada a base de habas) y como acompañante del segundo plato, el arroz. Las siguientes recetas son para cuatro cubiertos.

Sopa de Miso

お碗[おわん]
owan
(Bol en el que se sirve el miso)

味噌[みそ]
miso
(Pasta de miso)

味噌汁[みそ
miso shiru
(Sopa de miso)

Ingredientes

- 120 grs. de col china
- cuatro o cinco *shitake* (un tipo de seta japonesa) 椎茸
- *40 grs.* crisantemo
- 300 cc. de agua
- 6 grs de *konbu* (alga marina) 恨布[こんぶ]
  para *dashi* (esencia de sopa) 出汁
-5 cucharadas soperas de *miso (se vende en tiendas especializadas)*
- media cucharada de almidón de patata
- 100 grs. de bonito seco

Cómo hacerlo

- El primer paso es hervir el *konbu* y el bonito (hervirlos con mucha agua).
- Cortar la col china e rodajas finas.
- Cortar en rodajas el *shitake* y desmenuzar el crisantemo.
- Calentar 3 tacitas de *dashi* y añadir las rodajas de col y el *shitake* al agua hirviendo; dejar hervir hasta que la col tenga un aspecto flácido.
-Añadir el *miso* y el almidón de patata. Añadir el *dashi* y el crisantemo. Ya puedes servir la sopa en platos parecidos a los de la fotografía para que tengan un aspecto más tradicional.

Arroz Taro

芋[いも]
imo
(Tubérculo)

芋茎[ずいき]
zuiki
(Tallo de la planta de patata)

里芋[さといも]
sato imo
(Patata)



Ingredientes

- 200 grs. de arroz
- 40 grs. de cebada en pastilla
- 100 grs. de *taro (patata)*
- una cucharada sopera de cuajada o requesón
- 20 grs. de *hijiki* seco
- 20 grs. de zanahoria
- 400 cc de agua
- 3 cucharaditas de sal
- 2 cucharadas soperas de salsa de soja
- 2 cucharadas soperas de *sake* japonés

Cómo hacerlo

- Introducir el arroz en una escurridora y remojarlo con agua fría.
- Hervir el arroz con la pastilla de cebada.
- Pelar el *taro* y cortar en trocitos. Saltear el taro y añadirlo al agua hirviendo.
- Dejar hervir durante 4 ó 5 minutos.
- Cortar la zanahoria en varitas finas de 2 cms de largo y 5 mm de ancho aproximadamente.
- Hervir a parte la cuajada. Dejar enfriar. Partir en dos la pasta obtenida. Lavar en hijiki y dejarlo 10 minutos en remojo.
- Escurrir el arroz y añadir el resto de ingredientes en una olla de vapor y dejar cocer.
- Hervir a parte 100 grs. de guisantes y añadirlos al Arroz *Taro*. A la mesa!

MITOLOGIA JAPONESA de M. Anesaki

Este libro quizás no sea tan ameno de leer como otros que se han reseñado en ocasiones anteriores, pero no por ello debe quedar fuera de vuestra biblioteca, sobre todo si gustáis de todo lo relacionado con la mitología japonesa. Lo que narra Anesaki en este escueto libro son los orígenes de muchas de las leyendas que más tarde se pueden leer en otros libros de mitología; contrata fuentes, tanto religiosas como populares para lograr una especie de explicación coherente al porqué de esa historia.

De hecho, aunque no sea un libro que se caracterice por su amenidad, sí resalta por su matiz informativo o incluso histórico. El libro está dividido por temáticas tales como orígenes de los mitos, leyendas sobre duendes o fantasmas, historias románticas, heroicas y sobre plantas o animales. Cada tema se presenta según su contexto social y religioso así como el significado que tiene cada detalle o personaje dentro de la historia japonesa. Te muestra una forma de entender mucha de la mitología que puedes observar en otros libros.
Es un alivio poder encontrar libros que además de exponer una serie de mitos o leyendas, te las expliquen lo mejor posible, para que el lector pueda encuadrarlas y entender la situación que puede haber llevado a una persona a contar esta o aquella historia. En la actualidad, la mayoría de los libros de mitología presentan gran cantidad de referencias históricas que no pueden ser descubiertas por el propio cuerpo del relato y hay que acudir a otras fuentes. En este libro no; aunque con numerosas leyendas, están bien expuestas y, por lo general, se pueden entender.
En resumen, que si siempre deseaste saber el porqué de los "galanes-nube" y de las "amadas-flor" en la mitología romántica o de donde proceden muchas de las referencias mitológicas, este libro puede ayudarte a entender mucho más, y a ver mucho más allá de lo que podías haber imaginado.

MITOLOGIA JAPONESA

Por M. Anesaki
Editorial Olimpo
189 págs.
Precio: 2.000 ptas. aproximadamente

Andrés G. Mendoza

日本語は易しいよ！

第二課：片仮名

El japonés es fácil! Lección 2: El Katakana

Bienvenid@s de nuevo al curso de japonés de Dokan. Este mes vamos a hablar del segundo silabario del idioma japonés: se trata del llamado "silabario katakana".

Hiragana y katakana

El mes pasado veíamos como existen dos silabarios - alfabetos compuestos no por signos que representan letras sino por signos que representan sílabas -. Se trata del hiragana y del katakana. Vimos como el hiragana se utiliza para escribir palabras propiamente japonesas. Ahora bien, ¿para qué se usa el katakana?
El katakana tiene un uso más bien limitado, y de hecho los niños japoneses aprenden primero el hiragana y luego con el tiempo aprenden el katakana. Pero hay que señalar que aprender este silabario es básico para leer en japonés. Y sobre todo si os gusta el manga porque este silabario se utiliza con profusión en él.

Palabras extranjeras

Básicamente, el katakana se utiliza para escribir palabras extranjeras que han sido adaptadas previamente a la pobre fonética japonesa. Así, ordenador se convierte en "konpyuuta" コンピュータ, trabajo a tiempo parcial se convierte en "arubaito" アルバイト, y prêt-à-porter en "puretaporute" プレタポルテ.
Los ejemplos anteriores provienen del inglés (computer), del alemán (arbeit) y del francés (prêt-à-porter), aunque tampoco faltan ejemplos del portugués (pan, パン) y del español (capa, カッパ "kappa").
Es importante constatar que el 11% de las palabras japonesas son extranjerismos, proviniendo la gran mayoría del inglés, o sea que si sabes inglés, tienes ganado mucho terreno. Esta es una proporción descomunal de extranjerismos que no se encuentra en ninguna otra lengua del mundo.
Además, el katakana también se utiliza mucho en las onomatopeyas de los manga, es extremadamente frecuente ver palabras escritas en katakana en las páginas de cualquier cómic.

Nombres de persona

Todos los nombres de personas y topónimos - nombres de ciudades o lugares geográficos- que no sean japoneses hay que escribirlos en katakana.
Antes que nada hay que convertir los sonidos de la palabra que queramos escribir en japonés a la fonética japonesa. El principal problema es que el japonés no tiene sonidos consonantes individuales - si exceptuamos la **n**-. Así, para cada sonido consonante que vaya solo, tendremos que poner una **u** detrás, excepto en el caso de la **t** y **d**, en que habrá que poner una o. Así, el nombre de un servidor quedaría "Maruku" (Marc) マルク, Sandra quedaría "Sandora" サンドラ, y curiosamente Olga quedaría "Oruga" オルガ ^_^ (recordemos que la l no existe y que hay que sustituirla por **r**.)

Vocales largas y cortas

En la lección anterior dejamos de lado algunas características del hiragana que vamos a pasar a explicar ahora. Se trata de las vocales largas y de los sonidos dobles.
Las vocales largas, como su nombre indica, son vocales que se pronuncian durante un poco más de tiempo. Esta sutil diferencia es muy importante en un idioma tan pobre fonéticamente como el japonés, ya que la diferencia entre "kuuso" (fútil, vano) y "kuso" (literalmente "mierda") se basa en esta distinción. O sea que mucho ojito con vuestra pronunciación si vais al Japón e intentáis hablar un poco de japonés.
Para indicar alargamiento de vocal escribiremos una **u** detrás de **o** y de **u**. (kûso, くうそ, gakkô がっこう -no se pronuncia "gakkou" sino "gakkoo"-) . En rômaji se utiliza un acento circunflejo encima de la **u** o de la **o** para indicar este alargamiento. En katakana utilizaremos un guión largo. (New York , "nyûyôku" ニューヨーク, Madrid "madoriido" マドリード.)

Sonidos dobles

Los sonidos dobles son consonantes que suenan durante un poco más de tiempo que las normales y más bruscamente. Este efecto se indica con un carácter **tsu** pequeñito delante de la consonante que se dobla, tanto en hiragana como en katakana.
しゅっぱつ "shuppatsu" (salida, partida)
きっさてん "kissaten" (cafetería)
ラケット "raketto", (del inglés "racket", raqueta)
マッサージ, "massaaji" (del inglés "massage", masaje).

Un poco de vocabulario básico

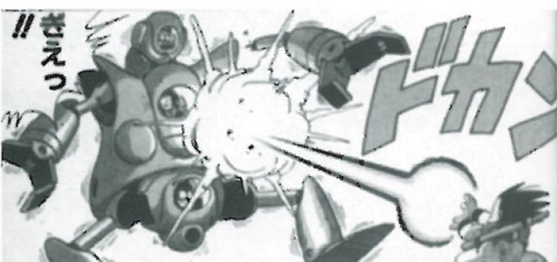
Sí (hai) はい
No (iie) いいえ
Buenos días (por la mañana) (ohayô gozaimasu) おはようございます
Buenos días (mediodía) (konnichi wa) こんにちは
Buenas noches (konban wa) こんばんは
Gracias (arigatô) ありがとう
De nada (dô itashimashite) どういたしまして
Adiós (sayônara) さようなら
Por favor (dôzo) どうぞ
De acuerdo (sô desu) そうです
Entiendo (wakarimashita) わかりました
No entiendo (wakarimasen) わかりません
Disculpe (sumimasen) すみません

日本語全部片仮名表
Lista Completa de Caracteres Katakana

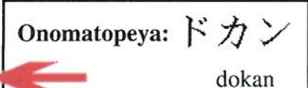
ア a	イ i	ウ u	エ e	オ o								
カ ka	キ ki	ク ku	ケ ke	コ ko	ガ ga	ギ gi	グ gu	ゲ ge	ゴ go	ギャ gya	ギュ gyu	ギョ gyo
サ sa	シ shi	ス su	セ se	ソ so	ザ za	ジ ji	ズ zu	ゼ ze	ゾ zo	ジャ ja	ジュ ju	ジョ jo
タ ta	チ chi	ツ tsu	テ te	ト to	ダ da	ヂ ji	ヅ zu	デ de	ド do	チャ cha	チュ chu	チョ cho
ナ na	ニ ni	ヌ nu	ネ ne	ノ no						ニャ nya	ニュ nyu	ニョ nyo
ハ ha	ヒ hi	フ fu	ヘ he	ホ ho	バ ba	ビ bi	ブ bu	ベ be	ボ bo	ビャ bya	ビュ byu	ビョ byo
マ ma	ミ mi	ム mu	メ me	モ mo						ミャ mya	ミュ myu	ミョ myo
ヤ ya		ユ yu		ヨ yo								
ラ ra	リ ri	ル ru	レ re	ロ ro						リャ rya	リュ ryu	リョ ryo
ワ wa				ヲ wo								
ン n					パ pa	ピ pi	プ pu	ペ pe	ポ po	ピャ pya	ピュ pyu	ピョ pyo

Ejemplos 例 (rei)

Ahora vamos a ver algunos ejemplos del extendido uso del silabario katakana en japonés. En los dos primeros ejemplos veremos como se utiliza el katakana en las onomatopeyas y lo espectacular que resulta.
En el segundo bloque de ejemplos veremos algunos títulos de manga escritos en katakana y veremos que la gran mayoría de las palabras no onomatopéyicas escritas en este silabario provienen del inglés. Eso sí, estas palabras son casi irreconocibles debido a la transformación fonética que han tenido que sufrir para adaptarse al japonés.
Es muy útil y muy gratificante ponerse a hojear algún manga y empezar a poder identificar las onomatopeyas y palabras katakana, o sea que ya podéis empezar. GANBATTE !!! (ánimo).

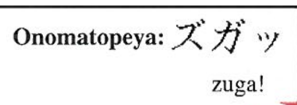


Toriyama Akira / Dragon Ball, Shûeisha



Onomatopeya: ドカン
dokan

Para los que no supieran de donde salió el nombre de esta revista. Ahora ya lo sabéis: es una onomatopeya.



Onomatopeya: ズガッ
zuga!

La pequeña tsu al final indica que el sonido acaba bruscamente



Hiramatsu Minoru / Yori ga tobu, Kôdansha



Tanaka Masashi / Gon, Kôdansha



Título: ゴン
Gon

Gon no es un nombre japonés y por eso está en katakana.



Título: マリオネット ジェネレーション
Marionetto Jenereeshon

Al provenir del inglés (Marionette Generation), se adapta la pronunciación a la fonética japonesa.



Mikimoto Haruhiko / Marionette Generation, Kadokawa Shoten



Yoshinaka Shoko / Lost Universe, Kadokawa Shoten



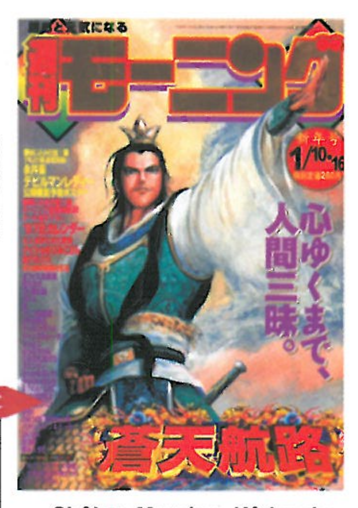
Título: ロストユニバース
Rosuto Yunibaasu

También proviene del inglés (Lost Universe, Universo perdido) y se adapta



También del inglés (morning, mañana). Esta es una de las principales revistas de manga que salen semanalmente en Japón.

Título: モーニング
Mooningu



Shûkan Morning, Kôdansha

Un pequeño glosario

Furigana: pequeños caracteres hiragana que indican la lectura de los kanji, situados al lado del kanji en cuestión.
Hiragana: uno de los dos silabarios japoneses. Se utiliza para escribir palabras propiamente japonesas.
Katakana: el otro silabario. Para escribir palabras extranjeras y onomatopeyas.
Kanji: ideogramas originalmente tomados del chino con que se escriben las palabras más usuales y los nombres propios.
Partículas: caracteres hiragana que indican sujeto, complemento directo, complemento circunstancial...
Rômaji: Caracteres occidentales (nuestro alfabeto)

■ Marc Bernabé (Sembei@abonados.cplus.es)

(Viene de la página 26)









LAS CARACTERISTICAS DE UN GENIO

Es innegable que la atmósfera de ritmo lento con la que Oshii impregna sus obras es la característica principal de toda su filmografía, no obstante seguro que me reprocharéis que tal característica no es la única del autor, y tendréis razón. Lejos de la divertida anécdota que des de 1992 el animador aquí tratado dibuja a su perro en toda obra que realiza, encontramos varias constantes que se podrían agrupar en tres grupos. 1, Los diseños: Como ya he dicho al principio de este artículo, todo, absolutamente todo elemento expresado en una película de Oshii tiene una misma función, transmitir su pensamiento. Por tanto no es de extrañar que el profundo director sepa rodearse de un equipo que esté acorde con su mente, no en vano, en sus últimos trabajos, Patlabor 2, Ghost in theShell, y en un futuro no muy lejano Jinrô, ha conservado a su alrededor gran parte de los profesionales que trabajan a su lado, y los diseñadores no son una excepción. Claro está que a lo largo de su carrera Oshii ha tenido diversos diseñadores a su servicio, y como consecuencia de tal cosa el estilo personal de cada diseñador se ha hecho notar en su obra, pero a parte de lo evidente, empíricamente hablando, todos esos diseños tienen en común un algo místico y profundo que envuelve a los personajes. Fuera de toda duda se encuentra el hecho de que siendo de Takada y Okiura respectivamente los diseños de Patlabor 2 y Ghost in the Shell tienen un "no se qué" que los hace parecidos; ocurre lo mismo con los diseños de Yoshitaka Amano para Tenshi no tamago.2, Los planos: Los planos: Picados, enfocando a gente de espaldas o a objetos insignificantes, están estratégicamente dispuestos para que nos fijemos en determinadas posiciones de ítems y a su vez hacernos pensar. Uno de ellos el "ojo de pez", desstaca por su rareza; se trata de un enfoque donde las caras de los protagonistas se deforman como si las viéramos desde una típica bola de Navidad. 3, La iluminación: Contrastes de partes de la pantalla que se funden con la más remota oscuridad en un mismo fotograma, marcos oscuros comunican con un exterior claro, o luces y sombras intermitentes provocadas por farolas o rejas.

EVOLUCIÓN

Si la obra de Oshii es tan característica ¿de dónde sacó la inspiración? ¿cual fue su primer motor? A simple vista, el hecho de que Oshii haya declarado varias veces que las obras de Hayao Miyazaki, Isao Takahata e Hiroyuki Toriyumi han sido su gran inspiración, esa afirmación parece una antorcha que alumbra nuestro oscuro problema. Pero si en las mismas entrevistas afirma que su gran amigo Miyazaki le enseñó como no hacer las cosas y después clasifica al Studio Ghibli de "soviet"

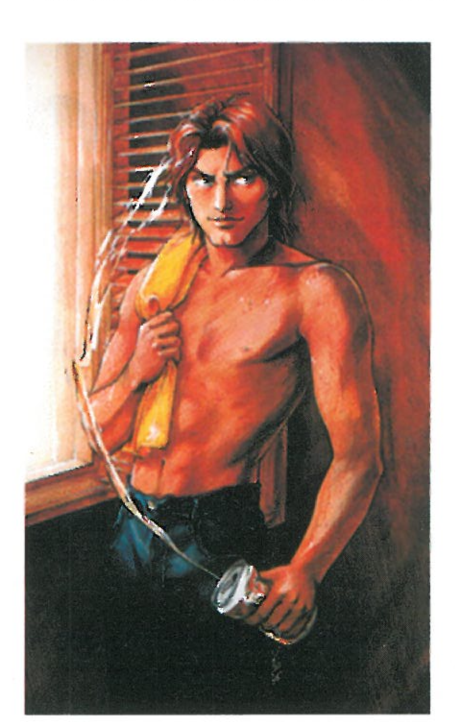


Ilustración de **Akemi Takada** para *Gatchaman (Comando G)*



Gatchaman, un clásico de 1.978



Ilustraciones de **Akemi Takada** para ***Patlabor***



Jinrô es el proyecto en el **Oshii** trabaja actualmente

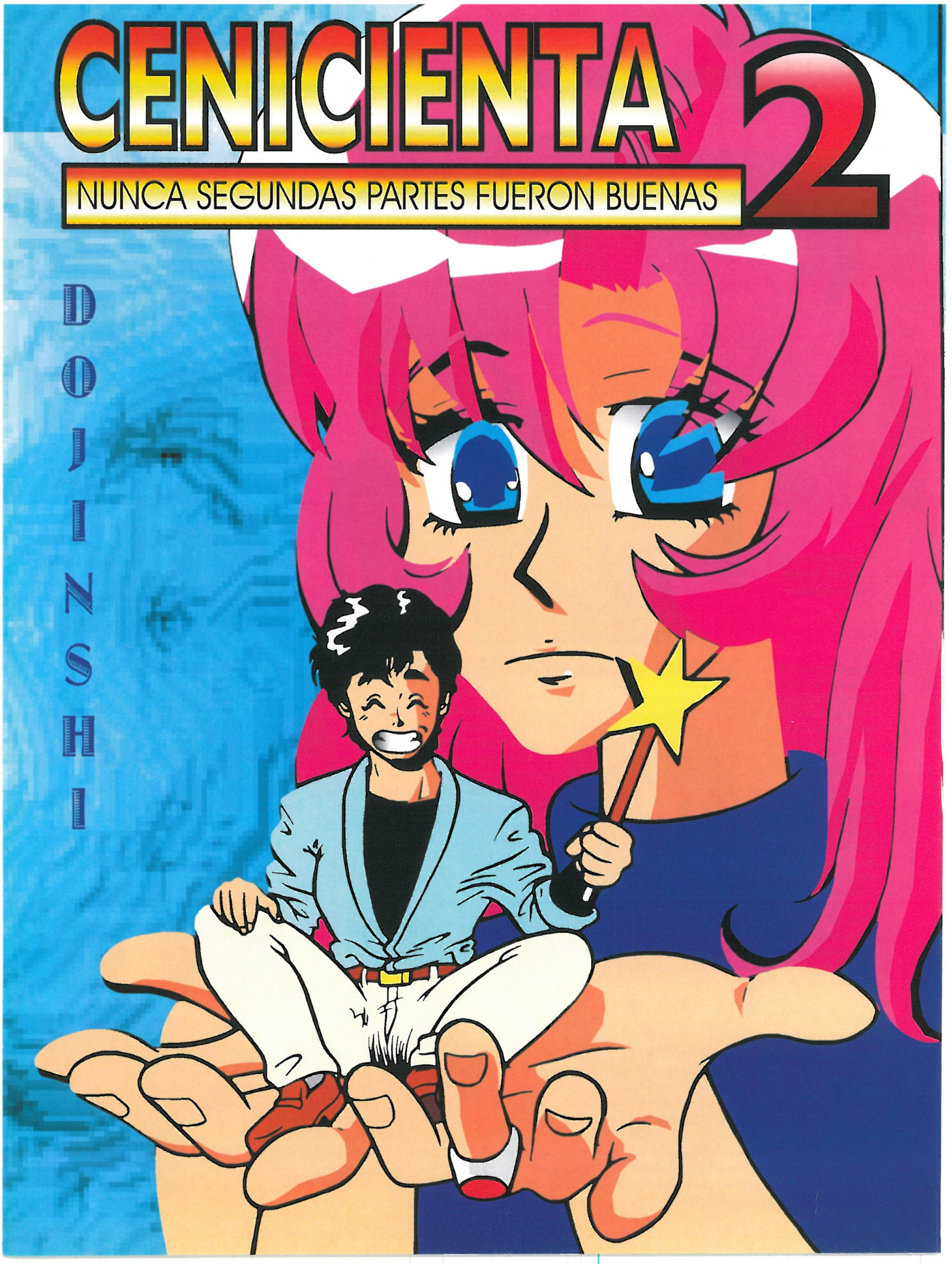
parece contradecirse un poco. El paso de Mamoru Oshii por la Tatsunoko (primera empresa donde trabajó) fue tan rápido que sólo tuvo tiempo de aplicar lo que le enseñaron en Bellas Artes. No fue hasta que firmó para el Studio Pierrot y más concretamente trabajando para Hiroyuki Toriyumi que cogió soltura como animador. Así pues, sabiendo esto, se entienden sus afirmaciones de tener influencias del director de Mononoke Hime, puesto que las obras de Toriyumi, y en particular Fly little bird han sido confundidas a lo largo de décadas con las producciones del Studio Ghibli. Por otra parte, esta soltura de Oshii unida a sus ideas fue el secreto del éxito de Dallos y Beautiful dreamer. Pero cuando dejó el Studio Pierrot y se convirtió en free agent (algo así como un autónomo) redujo lo que le habían enseñado como animador a un simple instrumento a merced de sus ideas, semimostradas ya en las últimas obras para Pierrot.

PAJAROS Y RUINAS ENTRE SUEÑO Y REALIDAD

Cualquiera que haya tenido la oportunidad de ver un solo filme de Oshii, habrá deducido que los pájaros que aparecen en él, son algo más que un simple recurso estético. Efectivamente, tales animales representan la libertad. Por encima de todo, el hombre, desde un punto de vista de especie es libre. Pero a veces, esta libertad es nefasta, ya que el hombre es imperfecto. En Patlabor 1999 Tokyo war's la humanidad se dirige a la destrucción puesto que ha perdido su identidad, E. Hoba cree que tal cosa es un pecado y quiere destruirla, pero Goto se lo impide, ya que la humanidad es libre por encima de todo y nadie debe destruirla, ha de ser ella misma quien libremente lo haga. Por otro lado, del mismo modo que los pájaros simbolizan libertad, las ruinas son la civilización. Esta tiene suma importancia ya que proporciona recuerdos y sentido a la vida de los individuos, como es el caso del barrendero de Ghost in the Shell que al saber que sus recuerdos son falsos, su vida se derrumba, por extensión, lo mismo ocurre con la propia civilización. Todas las sociedades que Oshii describe han perdido sus recuerdos y debido a esto se percibe una sensación de melancolía y desconcierto en el aire. Pero Oshii cree que si hay tesis y antítesis también hay síntesis, ofreciendo una solución complementaria que se encuentra entre la tradición y el progreso. No obstante es evidente que lo dicho es producto de una mente japonesa que ha vivido una sociedad donde, sin darse cuenta, ha pasado de ser una cultura tradicional a una potencia mundial en electrónica e inteligencia artificial, viendo por tanto tambalearse sus instituciones tradicionales. Dicho todo esto, debo finalizar este artículo que solo a pretendido ser una aproximación en pocas palabras a la obra de Oshii, a partir de lo observable ontológicamente, lo que ha dicho la crítica, y la información facilitada en las entrevistas al director, donde además de hablar continuamente de política se limita a decir que sin ser cristiano ha recibido influencias de los textos de la Biblia y que los elementos que aparecen en ellos se encuentran obsesivamente en sus sueños. Esto nos haría plantear si sus realizaciones no son más que simples psicoanálisis de su mente, pero esto seria otra historia...

■ **Doki**




CENICIENTA 2
NUNCA SEGUNDAS PARTES FUERON BUENAS
DOJINSHI

EN UN PUEBLOO ITALIANOOO VIVÍA NUESTRO AMIGO MAARCO
NUESTRA HISTORIA EMPIEZA EN UN LUGAR MUUUY LEJAAANO HACE MUUUUCHO, MUUUCHOOO TIEMPOOOOOOOOOO
POT POT
50
WELCOME To CUENCA
DOKAN BOSS
100 t.
A VER..., ¿QUIEN HA SIDO EL @#X~ QUE HA PUESTO ESA BANDA SONORA
LA ACCIÓN SE SITUA EN ESTA HUMILDE CASA DE TAN SOLO 16 HABITACIONES Y 98 CUARTOS DE BAÑO.....
...CUYA ESTRUCTURA SOPORTADA POR 48 PERFILES IPE 240 DE ACERO SOBRE UNA CIMENTACIÓN HECHA CON ZAPATAS CORRIDAS DE DIMENSIONES....
TE QUIERES CALLAR DE UNA VEZ Y SEGUIR CON LA HISTORIA
GGGGG
PEGDONE ZEGÑORIGTA MOLINA, PEGO DE ADGO TENIAN QUE SEGVIGME MIGS EGSTUDIOGGS

EN LA CASA VIVÍAN LA CENICIENTA SU MALVADA MADRASTRA Y SUS HIJAS, POR LO TANTO ERAN HERMANASTRAS DE CENICIENTA, QUE ERA HIJA DE SU PADRE, QUIEN ERA MARIDO DE LA MADRASTRA, POR LO QUE.... , CREO QUE ME ESTOY HACIENDO UN LÍO...

CALLA MALDITA

... COMO VEIS EL HOBBY FAMILIAR ERA PUTEAR A LA POBRE CENICIENTA...

SMACK

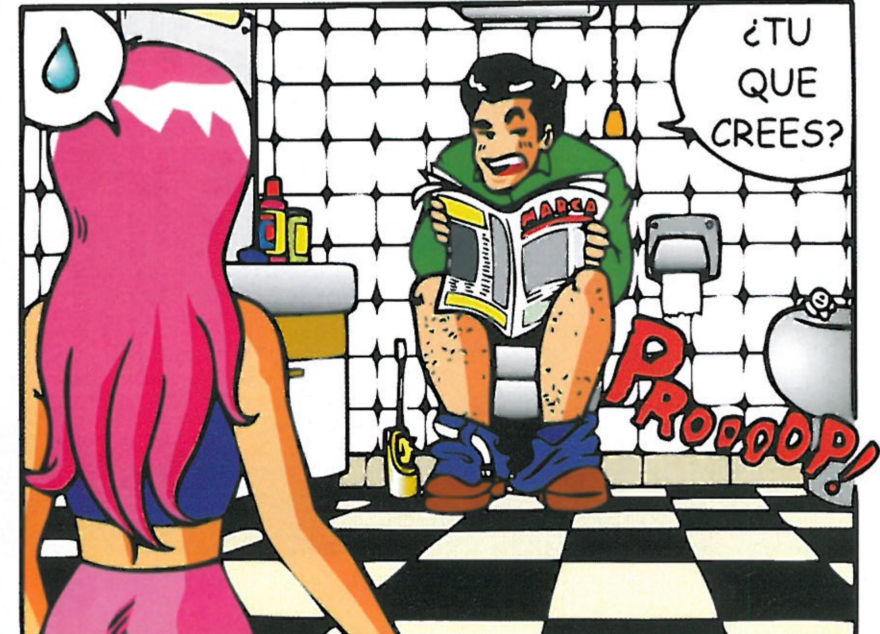
PASE ¡AY! QUE TENGA QUE CORTAR EL CÉSPED ¡OUCH! PERO QUE LO TENGA QUE HACER CON UNAS PINZAS DE DEPILACIÓN SOBAQUERA ME PARECE UN POCO EXCESIVO

BANG BANG BANG

VALE, VALE YA NO PONGO MÁS TACOS









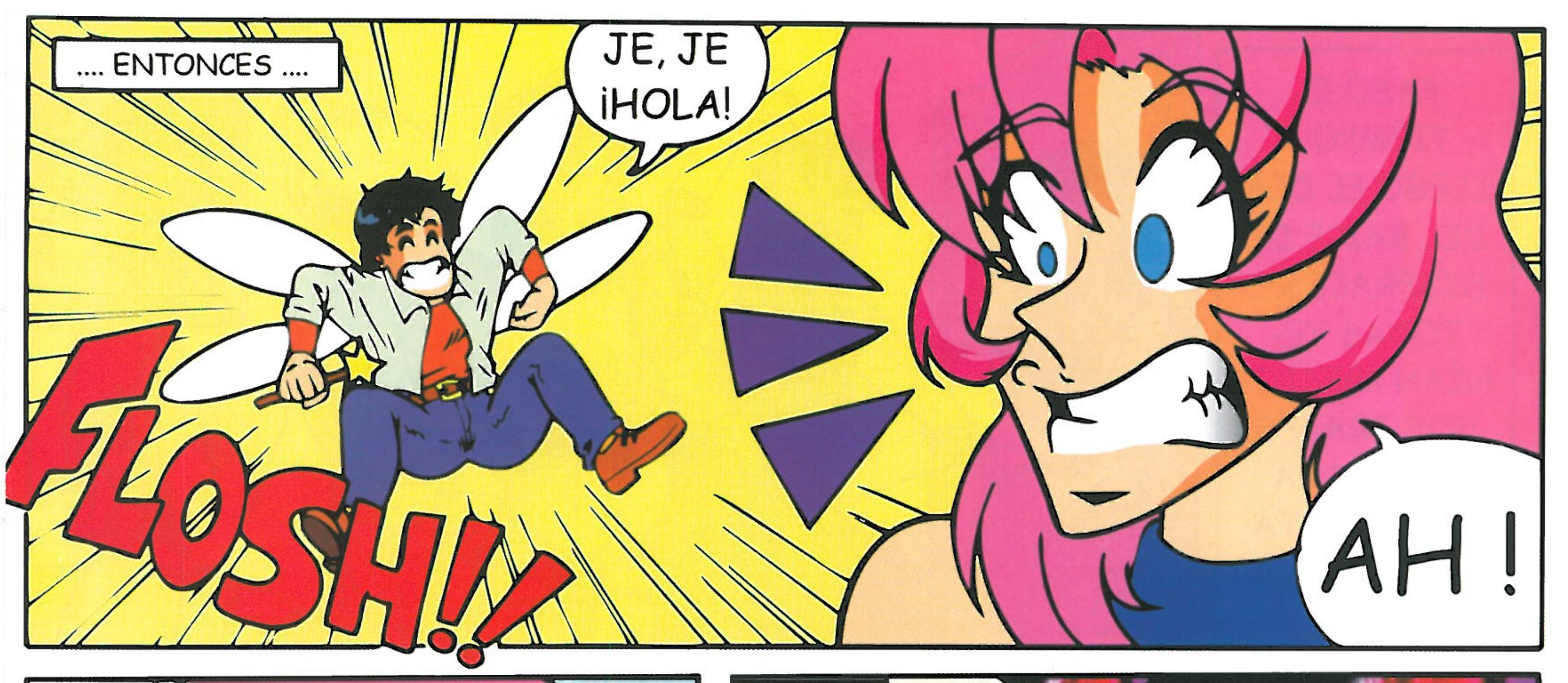
OH, QUE BIEN ME QUEDA ESTE VESTIDO DE GUERRERO MARTE

PUES ANDA QUE A MI ESTE DE PER-SONAJE DE MANGA DESCONOCIDO

POR FAVOR VIL MADRAS-TRA, ¿NO OS SO-BRARÁ UN DIS-FRAZ PARA MI?

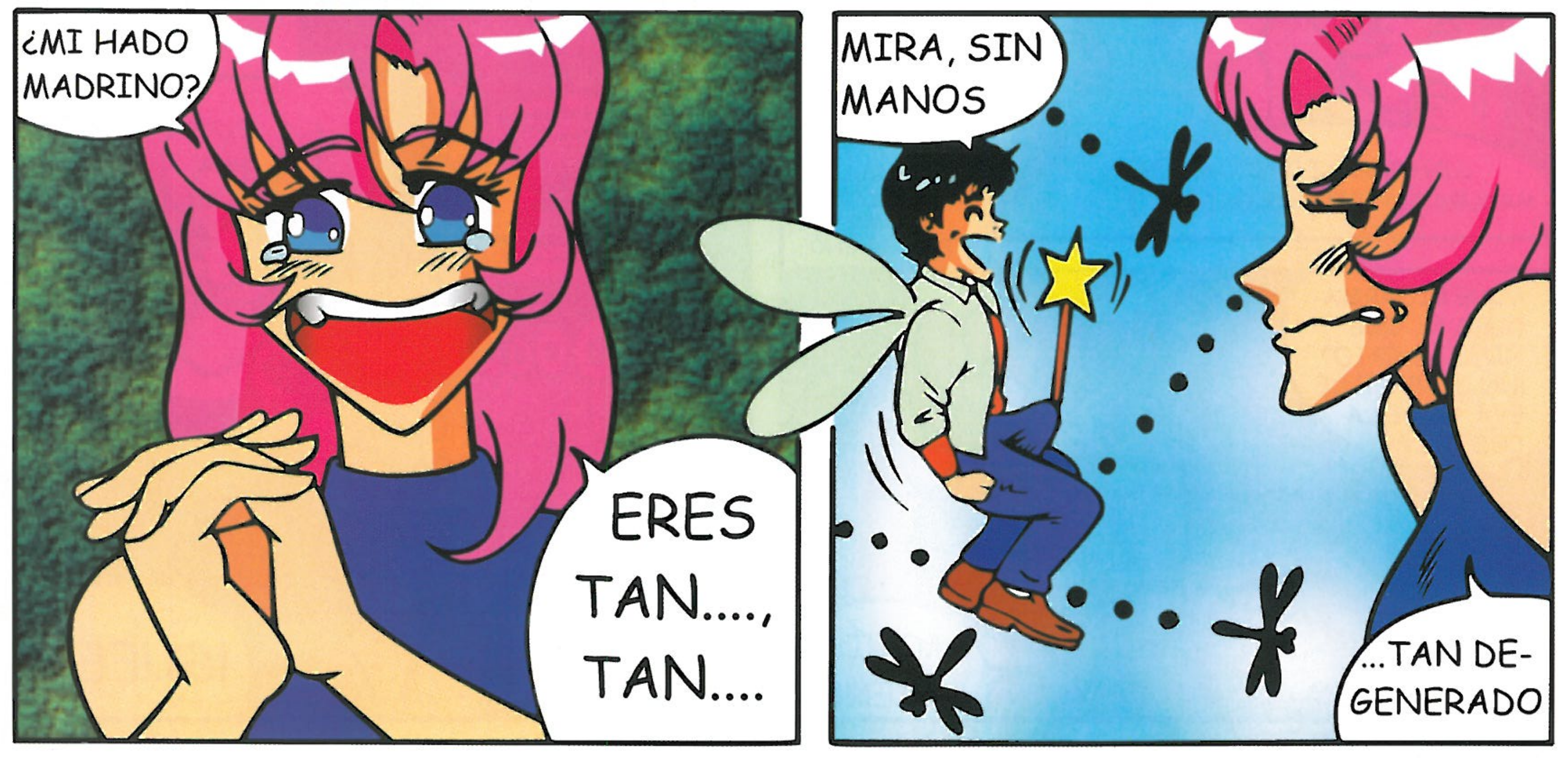





.... ENTONCES ....
JE, JE
¡HOLA!
FLOSH!!
AH !

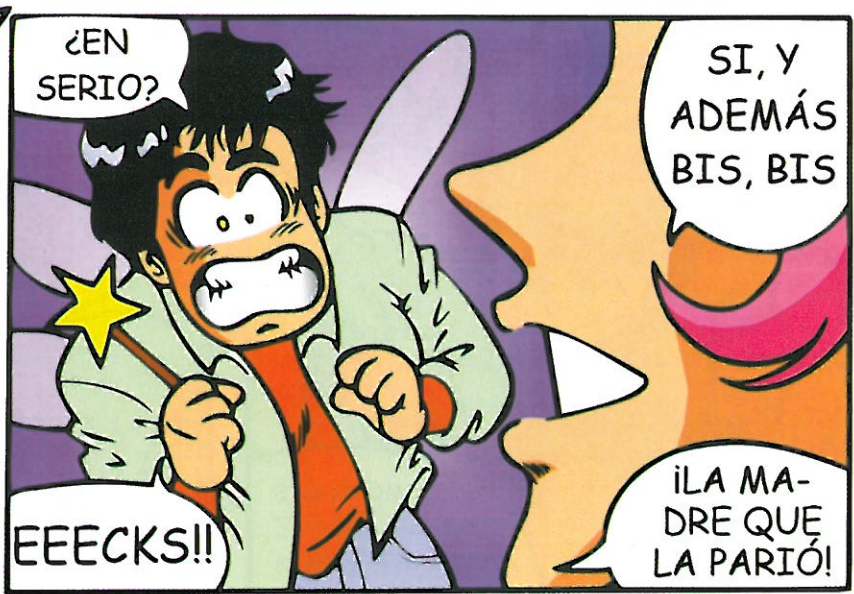

¿QUÉ DIABLOS ERES TU?


SOY RYO SAEBAMAGIC, TU HADO MA-DRINO Y HE VENIDO PARA QUE PUEDAS IR AL BAILE DE DISFRACES


¿MI HADO MADRINO?
ERES TAN...., TAN....
MIRA, SIN MANOS
...TAN DE-GENERADO


100t.
COMO SIGAS COMPORTANDOTE COMO UNA BURRA TE VA A AYUDAR RITA LA CANTAORA
LO PRIMERO SERÁ DARTE UN TRAJE UN POCO MÁS ADECUADO
BABIDÍ-BADIDIBU!
¡AY, SIII!
AH!!!
TATA
CHAAAAAN
ZAS!!
VALE, VA-LE, ENTEN-DIDO..... DE-MASIDADO DESTAPADO
¿QUÉ TAL ÉSTE?
GÑ
PLOF!
CAGÜEN TUS MUELAS





ABRA CA-DABRA PATA DE KAORI

AAAAH, SIIII, QUE BONIIITO

MADE IN ALBACETE

SI TU LO DICES...

AL MENOS EL MEDIO DE TRANS-PORTE LO ELEGIRÉ YO. USARÉ ESE MONTÓN DE CHATARRA

TATACHAN

UN FORLD FUGA... ¡ESTÁ GENIAAAL! TE LO JURO POR EL HUEVO DERECHO DEL "ESNUPI"

¿AÚN NO LOS TIENES???

**CONSIGUE EL CDROM ESPECIAL
IV SALON DEL MANGA
Y EL CALENDARIO DOKAN PARA 1999**

**¡YA A LA VENTA
EN TU QUIOSCO HABITUAL!**



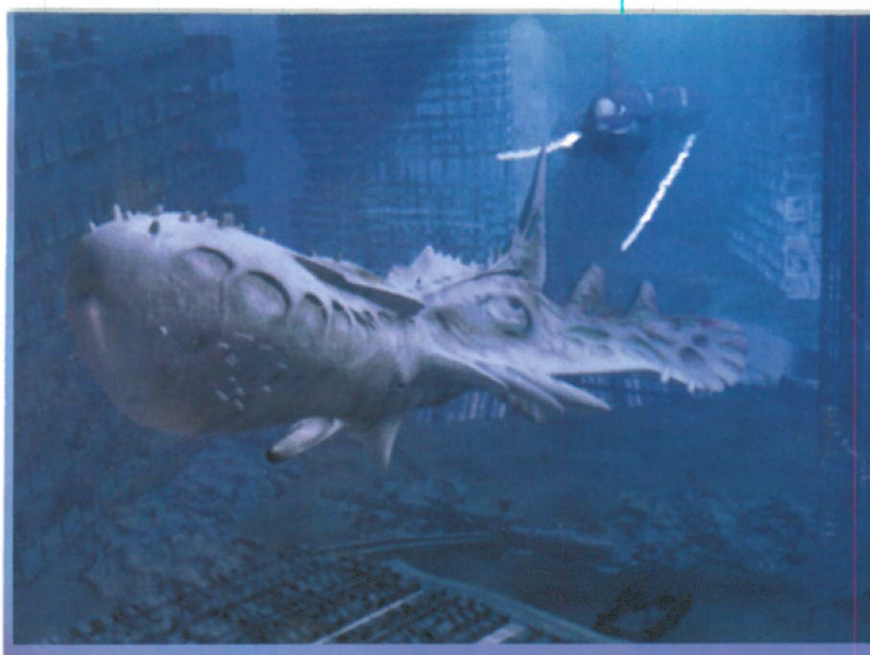




Ao no 6 go roku

Submarino Azul nº 6

Si empezara a hablar sobre un mundo subacuático y equipos de submarinos, quizá pensaríais en *Seaquest*. Si os hablara de una producción animada completamente hecha por ordenador, posiblemente os vendría a la mente *Toy Story*. Sin embargo, *Ao no roku go* es ambas cosas y ninguna de las dos. Con tan sólo un episodio a la venta por ahora, *Submarino Azul nº6* se presenta ya como una de esas series a tener en cuenta. Quizá no por el éxito o por la obra en sí, pero al menos por la trascendencia que le acompaña. Por una parte, viene la historia de la compañía que la edita, el **Estudio Gonzo** (ver columna al margen), por otra, el avance tecnológico que supone.





El aspecto tecnológico es importante. Hasta ahora, casi toda la animación japonesa, en contra de lo que mucha gente piensa, se viene haciendo a mano, por métodos tradicionales. Sencillamente, los medios para hacerlo de otro modo son bastante más caros. Poco a poco, sin embargo, encontramos algunos tímidos intentos de modernización. *Ao no roku go* está realizada 100% digitalmente. Nada que ver con *Toy Story*; para que os hagáis una idea, más de uno ha tomado la animación como hecha a mano tras haberla visto. Utiliza un sistema, RETAS, ya usado antes en producciones como *Escaflowne* y mantiene el estilo clásico de la animación tradicional.

En este sentido la única pega es que, siendo la primera obra completa del estudio, aún se notan ligeros fallos en la integración de algunas escenas en 3D con el resto, sobre todo en la sincronización de colores. Algo que seguramente se solucionará en próximas entregas, ya que es un problema de detalles.

Un aspecto no menos importante es el *audio*. No sólo podemos disfrutar (si tenemos un equipo adecuado, claro) de la impresión del *Dolby Surround* (*Digital* en DVD y *Pro Logic* en VHS) que nos impactará continuamente los oídos, además podemos disfrutar de una buena banda sonora. Al igual que algún otro título reciente (*Cowboy Bebop* o *Gunsmith Cats*), el estilo tiende al *jazz* y en este caso viene de un grupo llamado *The Thrill*, con una apreciable discografía en el mercado.

Los efectos especiales

En *Ao no roku go* lo que todos estos medios significan se traduce en unos efectos especiales sencillamente espectaculares. Corrientes de agua que se mueven con el viento, olas que rompen en verdaderas nubes de *spray* y espuma, explosiones y llamas que parecen incluso salir de tu pantalla. Todo esto, y lo que es más importante: que pasa desapercibido. Salvo en contados momentos, no llegas a pararte a pensar si la animación está hecha a mano o no. Te puedes dedicar tranquilamente a disfrutar de lo que ves.

Trama argumental

Y lo que ves, tiene, dejando de lado los temas técnicos, suficiente interés como para sobresalir por sí mismo. Con sólo 30 minutos editados, la historia y los personajes son como poco intrigantes. Una vez más, según algo que es casi obsesión para los japoneses, ***Tokyo*** está bajo el agua. Tras una serie de experimentos del **Dr. Zondike**, nos encontramos con un mundo inundado, ciudades sumergidas y criaturas mutantes que amenazan a la especie humana. La Flota Azul es la fuerza militar encargada de proteger a los humanos, y es dentro de ella donde encontramos a nuestra protagonista, **Mayumi Kino**. *Mayumi*, de 18 años, es miembro de la tripulación del submarino azul nº6, y con ella seguiremos la acción.



Ao no Roku go ya ha visto su versión en DVD en Japón

Además...

Un sólo episodio no da para más, aunque tendremos ya desde el principio suficientes dosis de acción e incluso un encuentro cara a cara con **Mutio**, una impresionante enemiga.

Para hacer más corta la espera hasta el segundo episodio (que, por el trabajo que implica, no está anunciado hasta el 25 Febrero), en el estuche del DVD se incluyen un libreto de 14 páginas con diseños de personajes, hojas de información sobre el submarino nº6 con notas de producción y demás y un póster de *Mutio* (desnuda, por cierto, que seguro que alguno lo pregunta).

Gonzo
(gonzo@animefan.org)

El Estudio Gonzo

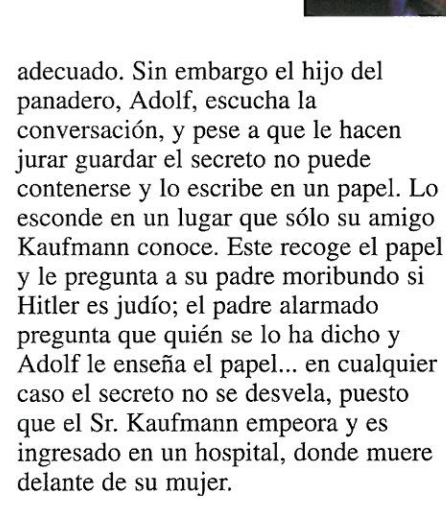
El *Estudio Gonzo* es un equipo de producción relativamente joven, aunque varios de sus miembros tienen una probada y larga experiencia en anteriores trabajos. Con gente perteneciente a otras compañías (como *Gainax*, sin ir más lejos), se forma a finales del año 1992. Su objetivo al principio se centra en la colaboración con otros estudios, especializándose en efectos especiales complejos para producciones de TV y videojuegos. Con el tiempo, esto les ha llevado a producir animaciones y efectos para diversos juegos de *Playstation* y *Saturn*. Entre ellos, la serie de *Lunar* y *Lunar II*, para los que han realizado todas las animaciones. Además, también han colaborado en numerosas producciones de anime y son responsables por ejemplo de muchos efectos y escenas de *Macross Dynamite 7*, ya que habían demostrado su buen hacer a los creadores de *Macross* cuando colaboraron en el juego de la saga para *Saturn*. Pero su verdadero lanzamiento viene con el año 98, con el estreno de dos series de OVA's de su propia mano. Por un lado, un OVA de *Melty Lancer*, y por otro, esta serie en la que se ve invertido todo su esfuerzo, *Submarino Azul nº6*.

Las figuras fundadoras del estudio son, Mori Takeshi (*Gunsmith Cats, Ruin Explorers*), Yamaguchi Hiroshi (Gainax, EVAProject), Higuchi Shinji, Maeda Makiro e Iida Umanosuke (principales responsables de *Lunar*), y Murahama Showji (músico dedicado en exclusividad).

Además cuentan con colaboradores entre los numerosos conocidos que tienen; es el caso de Range Murata y Takuhito Kusanagi responsables del diseño de personajes de *Submarino Azul nº6*, y también diseñadores de otros juegos para *Saturn*.

[Nota: Lo del nombre es coincidencia yo ya me llamaba así mucho antes que ellos crearan su estudio]

Adolf



Osamu Tezuka
"Manga no Kamisama"

No hace demasiado tiempo que la editorial francesa **Tonkam** se decidió a editar **Adolf,** de **Osamu Tezuka**. Anteriormente había sido traducida al inglés por Cadence Books, tuvo dos ediciones paralelas, la de tapa blanda y la de lujo, tapa dura con sobrecubierta. Algo que ya nos gustaría que ocurriera en España... a ver si alguna editorial se decide...
La historia, que consta de cinco tomos de unas 260 pags., nos habla de tres hombres llamados Adolf. **Adolf Kaufmann**, mitad japonés mitad alemán; cuando era pequeño sus padres le obligaron a unirse a las Juventudes Hitlerianas, por ello tuvo que abandonar a su amigo judío, también llamado Adolf. El tercer Adolf que participa en la historia es el propio **Hitler**.

ARGUMENTO

La historia la narra **Sohei Toge**, un periodista que descubre a su hermano muerto en Berlín, durante las olimpiadas. Al parecer, el motivo es que guardaba unos papeles secretos de gran valor para los activistas anti-nazis, por lo tanto su muerte se oculta de forma que parezca que ni siquiera estuvo nunca en Alemania. Pero Sohei le vio muerto y no piensa rendirse hasta descubrir la causa de su muerte. De vuelta a Japón Sohei tiene algunos problemas con la policía Alemana, la madre de Adolf Kaufmann le ayuda a esconderse de ellos, y con el tiempo, y tras la muerte de su marido termina por casarse con él.
Los papeles por los que **Isao**, el hermano de Toge murió, al parecer demuestran que Hitler es medio judío. Esta información llega a salvo a los judíos de Japón, que deciden mantenerlo en secreto hasta el momento adecuado. Sin embargo el hijo del panadero, Adolf, escucha la conversación, y pese a que le hacen jurar guardar el secreto no puede contenerse y lo escribe en un papel. Lo esconde en un lugar que sólo su amigo Kaufmann conoce. Este recoge el papel y le pregunta a su padre moribundo si Hitler es judío; el padre alarmado pregunta que quién se lo ha dicho y Adolf le enseña el papel... en cualquier caso el secreto no se desvela, puesto que el Sr. Kaufmann empeora y es ingresado en un hospital, donde muere delante de su mujer.

AUTOR Y CONCLUSIÓN

Osamu Tezuka dibujó y guionizó Adolf entre 1983 y 1985, fue serializada en la revista *Shukan Bunshun* y ganó el concurso de manga de Kodansha del año 1986. Tal es la calidad de Adolf que en Japón se vende en la sección de literatura en vez de la de cómics... Todo un señor manga para demostrar lo equivocados que están a aquellos que acusan al manga de ser siempre igual o no tener guión.











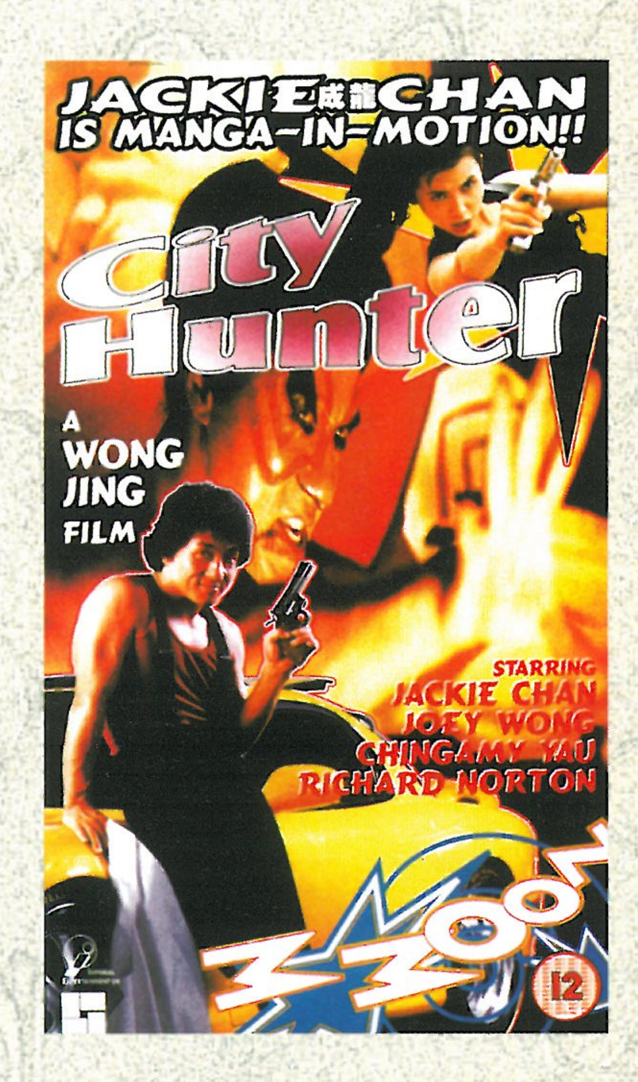


Como curiosidad, hay que destacar que Tezuka varía un poco su estilo de dibujo, no podría narrar una historia tan seria con esos personajes tan caricaturescos, aunque en ocasiones nos sorprende con algunas expresiones exageradas que contrastan con el resto de viñetas.
Todo el mundo a quien le he prestado Adolf ha quedado impresionado y no ha tenido palabras para describirla, espero que también vosotros podáis leerla, a ser posible en castellano y comprobéis que Tezuka no es considerado el dios del manga (*Manga no Kamisama*) por nada...

Jorge Orte







Ya ha pasado mucho tiempo desde que Tele 5 emitió (a altas horas de la madrugada) una serie de anime que tituló "Cazador" (o sea City Hunter). También queda atrás aquel triste octubre de 1.996 en que Norma Editorial dejó de publicar el manga, pero en ese mismo momento en Hong Kong, una mente lúcida como la de Wong Jing, dirigía una versión de acción real del popular manga y Jackie Chan la protagonizaba.

FICHA TÉCNICA

Esta cinta fue editada originalmente en Hong Kong bajo el sello de Golden Harvest en 1.996 i reeditada el mismo año en el Reino Unido para la colección Hong Kong Classics de la distribuidora Imperial Entertainment UK. Bajo este sello salieron a la venta dos ediciones: una en full screen (pantalla completa) y otra en pantalla panorámica para coleccionistas. Esta segunda iba acompañada de un libro de "cómo se hizo la película".



FICHA ARTISTICA

El papel de Ryo Saeba lo interpreta Jackie Chan y a Kaori Makimura le da vida Joey Wong. También destacan en el reparto nombres como Goto Kumiko en el papel de Kiyoko, hija del propietario de un periódico de renombre, Chingami Yau como mujer detective y la intervención de Leon Lai que interpreta al Príncipe del Juego.

ARGUMENTO

Ryo Saeba, también conocido como City Hunter, es el mejor y más sofisticado detective privado del Japón, pero tiene un problema: le encantan las mujeres. Kaori Makimura, su ayudante, consigue un caso de desaparición. La víctima en cuestión es la hija del propietario de uno de los periódicos más importantes del país. Cabe decir que en esta historia Kaori está celosa de todas las chicas que se acercan a Ryo y se va por su cuenta con un primo suyo en un crucero de lujo en el cual también han subido Ryo Saeba, la chica desaparecida, una detective muy atractiva, el Príncipe del juego y una banda internacional de terroristas que pretenden realizar el "golpe" de su vida.

PUESTA EN ESCENA

En esta película lo que más resalta, a parte de los chistes malos de Jackie Chan, es la acción constante y las escenas de lucha espectaculares. En algunas escenas se clonan movimientos de artes marciales con el sello inconfundible de Bruce Lee y de los personajes del videojuego Street Fighter II.



GUIÓN

El guión es poco original, pero lo más importante de esta cinta es la acción. Aunque las escenas cómicas sean algo flojas y recuerden ligeramente a la saga de películas de "Agárralo como puedas" han sabido resolver con bastante dignidad un homenaje al mítico Bruce Lee, que aparece en un cine animando a Jackie Chan desde la pantalla y otro al videojuego Street Fighter II del cual se escapan algunos personajes de la máquina recreativa y ayudan a Jackie a luchar contra uno de los enemigos. Jackie Chan aparece después disfrazado de Chun Li. Pese a que es algo flojo, el guión sigue una estructura clásica que es de agradecer en estos tiempos en que los realizadores que acaban de salir de la academia disfrutan experimentando con nuevas estructuras. Resumiendo podríamos decir que esta cinta hará las delicias de todos aquellos que adoren a Jackie Chan, pero puede desilusionar a los fans del manga, puesto que más que una película basada en el manga es una parodia de este. También disfrutaran de esta película aquellos que ríen a carcajadas con las películas de Leslie Nilsen ("Agárralo como puedas"...)







Marc Arambudo

JAPON breves

(Viene de la página 5)

FAM! FAM! BAKKANIA





Después de su participación en **Langriser V** y de sorprendernos con su nuevo libro de ilustraciones, encontramos a **Satoshi Urushihara** trabajando en un nuevo proyecto: el diseño de personajes para un nuevo juego creado por ***MediaWorks.***
Fam! Fam! Bakkania, como se titula, ha sido ideado e ideado por **Kinji Yoshimoto** y en parte por **Urushihara** y no tiene aún fecha fija de aparición, pero pronto precisaremos sus referencias. La historia cuenta la aventura de dos heroínas, **An y Nicole Virginite**. Se encuentrn en **letta,** una nave con una calavera como insignia que viaja por un mar de nubes.

CD RELEASE

CD AUDIO



Cowboy Bebop -Mini album-
Con el tema *Vitaminless*
Ref. VICL-60248; Precio: 1.785 Yenes

Battle Athletes Daiundôkai
-Ongakuhen vol.3- *Uchû saikyô densetsu*
Ref. PICA-1169; Precio: 3.095Yenes

Trigun -Original Soundtrack
The First Donuts
REf. VICL-60241; Precio: 3.045 Yenes

Vampire Princess Miyu
El tema *Kyuketsuki hime Miyu*, op. del drama radiofónico interpretado por *Saeko Fukami* y por *Megumi Ogata.*
REf. VIDL-30218; Precio: 1.020 Yenes

Shin Kidô Senki Gundam W Endless Waltz.
Tiene los singles *Last Impression y Just communication II Type II*
Ref. KIDS-391; Precio: 1.020 Yenes

Devilman Densetsu - The Legend of Devilman
Incluye siete temas y drama.
Ref. FSCA-10054 ; Precio: 2.854 Yenes

Lupin The Third
-Character tema collection-
Ref. VPCG-84644; Precio: 2.000 Yenes

Lost Universe - Tracks Contents 3
Con el op. y ed. en nuevas versiones y BGM de la serie.
Ref. KICA-414; Precio: 3.045 Yenes

Slayers Gorgeous - Original Soundtrack Album
THE MOTION PICTURE "GO"
Ref. KICA-415; Precio: 3.045 Yenes

VIDEO

Battle Athletes Daiundôkai -Track 11-
Con los capítulos 21 y 22
Ref. PILA-7101/PIVS-7151; Precio: 5.500 Yenes

Sentimental Journey
Capítulos 9 a 12
Ref. BES-2151; Precio: 2.154 Yenes

Serial Experiments Lain lif.02
Ref. PILA-1502/PIVS-2232/PIBA-1012; Precio: 6.800 Yenes

Bannô Neko Musume DASH - Mode-2
Compila los capítulos 5 al 8
Ref. KIVA-366/KILA-366; Precio: 6.000 Yenes

Brain Powerd vol.4
Ref. BELL-1240/BES-2085, 75mn.; Precio: 6.000 Yenes

Card Captor Sakura Vol.2
Ref. BELL-1279/BES-2135, 100mn.; Precio: 6.800 Yenes

Slayers Excelent vol.1: Labirinth
Ref. BEAL-1298/BES-2175, 30mn.; Precio: 6.000 Yenes

Cowboy Bebop - 1st Session.
REf. BELL-1301/BES-2030Y/BCBA-0018
75mn.; Precio: 6.800 Yenes

Kenfu Denseki- Berserk vol.6
Ref. VPVY-60872/VPLY-70676, 48 mn.; Precio: 5.040 Yenes

CLAMP Gakuen Tanteidan. Vol.13
Ultimo volumen recopilatorio de la serie de animación.
Ref. BEAL-1054/BES-1736, 51mn.; Precio: 5.000 Yenes

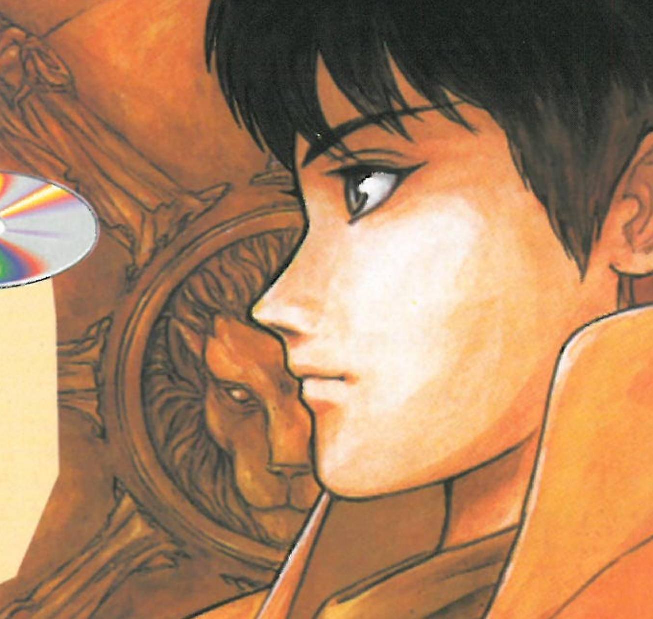
Dinagiga vol.2
Ref. POLV-3212/POVV-3212, 30mn.; Precio: 4.800 Yenes



Kidô Senshi Gundam - Memorial Box Vol.2
Incluye los capítulos 23 al 43, seis unidades.
Ref. BELL-1202, 515mn.; Precio: 36.000 Yenes

Tenchi Muyô - Ryôki
Ref. PILA-1464, ocho unidades; Precio: 60.000 Yenes

Lodoss to sênki LD Box
Ref. VIVF-150~156, siete unidades + libreto de 16 págs. y diseños de la serie;
Precio: 40.940 Yenes



La música de Lodoss



Spark & Niece

LA MUSICA

Lodoss dispone de una amplia cantidad de CD's sin duda muy destacables de los que se puede disponer con una cierta facilidad actualmente. Son los siguientes.

En los volúmenes **Record of Lodoss War I, Record of Lodoss War II y Record of Lodoss War III**, se incorporan la práctica totalidad de los temas instrumentales que aparecen en la animación. Además, cada uno de los volúmenes tiene un par de temas vocales. **Kaze no Fantasia** y **Adésso e fortuna** en el primero; **Odyssey, Hoshi no Ame** y **Awaki hikaru ni** en el segundo y **Eternity, Knight of Lodoss** y **Kaze to Tori to Sora-reincarnation** en el caso del tercero de ellos. Su referencia china SM-012, SM-161 y SM-088 consecutivamente y su duración aproximada de cada uno de ellos de 45-50mn. .

A estos volúmenes les siguen otros dos CD´s: **Record Of lodoss War-The god of Wind & Flaming** (SM-335) y **Record of Lodoss War-The gray witch** (SM-083), **Record of lodoss war II - Goiro no maryû (Evil dragon)** (SM-102) un **Image album** o album de música inspirada en la serie. Concebida para el juego de Lodoss, es algo extraña pero sugerente y rítmica.

Cerrando esta discografía... tenemos el **Record of Lodos War - Mistrel´s memory of Lodoss** (SM-214) con una mezcla de música de Lodoss versionada y temas nuevos inspirados en esa música con un aire onírico que tiene como conclusión el tema **Another story´s song Story.**

Pero si lo que tenemos son pocos medios, existe un recopilatorio chino, **Record of Lodoss War-Best Collection** (GA-048), en el se compilan todas y cada una de las canciones de la serie y varios temas instrumentales. El impresionante prólogo de la leyenda de Lodoss, el epílogo... así como el tema de Deedlit y el de Parn, dos de los temas más hermosos de su segundo volumen.

De las nuevas etapas ya han aparecido los *singles* de los op. y ed. de la serie, **Kiseki no Umi** (Ref. VIDL-30202) y **Hikari no Suashi** (Ref. 30202).

Y además de un CD drama **Lodoss To senki -Eiyu kishiden- Original Album,** que integra una historia de Pan, otra de Spark y otra de Niece (ref.VICL-60245)

y dos volúmenes recopilatorios con el BGM de la serie **Lodoss Tô Senki - Eiyu kishiden, Original Soundtrack** (Ref. VICL-60243, 3045Y), **Lodoss Tô Senki - Eiyu kishiden, Original Soundtrack vol.2** (Ref.VICL-60244, 3045Y).

■ **Bárbara Pesquer**

Record of Lodoss War
Chronicles of the Heroic Knight

HYPER POLICE





Detrás de un enigmático nombre, su autor, Mee, nos lleva a una Tokyo futurista cuyos protectores son humanoides con orejas de gato o cola de lobo. Nos situamos en una era post-apocalíptica, donde criaturas mitad hombre mitad bestia intentan ser aceptados por la sociedad. La policía ha sido la pionera y tiene en su cuerpo a varios de estos seres, aunque todavía mantenga cuadrillas íntegras de humanos.

Planeta publica como novedad este título en formato biblioteca manga. Se ha previsto una mini-serie de ocho números. Poco se sabe de su autor, Mee, ni de sus trabajos anteriores. Su serie de animación ha tenido cierto éxito en Japón; la ha producido Animex.

ARGUMENTO
La historia se centra precisamente en el cuerpo de policía. Nos situamos en el siglo 22 y el antiguo barrio de Shinjuku se ha convertido en una pequeña ciudad llena de demonios, goblins y monstruos. No todos se han integrado en la sociedad junto a los humanos y el crimen prolifera rápidamente. La policía (la Hyper Police) es la encargada de mantener el orden en una ciudad tan caótica como esta.

ESTILO
El cambio de diseño del manga al anime es muy notable, aunque los dos productos están muy logrados. Mee tiene un trazo que pasa de suave a grueso con facilidad y un modo de colorear plano. Sus ilustraciones y mangas acostumbran a ser muy divertidos, destinados al puro y simple entretenimiento.

HYPER POLICE
はいぱーぽりす

PERSONAJES

NATSUKI

Es una chica-gato que actúa como tal . Lánzale una bolita de lana y se lanzará tras ella sin pensarlo! eso cuando no se distrae con las colas de Sakura, hecho que enfurisma a esta. Lo único que Natsuki se toma en serio es su trabajo como policía, en el que se esfuerza sobremanera por ser competente.





SAKURA



Es una *kitsune*, un espíritu de zorro, cuyo máximo deseo es llegar a tener nueve colas; por eso está buscando un ingrediente que le permitirá conseguir su objetivo. Al parecer lo tiene Natsuki cerca del pecho y ello provocará divertidas escenas con Sakura mordiéndole el pecho a una dolorida y confusa Natsuki.





BATANEN



Después del gato y del zorro tenemos a un hombre-lobo que está perdidamente enamorado de Natsuki. Extremadamente fuerte y con una pasión por las armas que no oculta.



SECUNDARIOS

TOMMY



Trabaja como colaborador en la estación y su principal función es informar a nuestros héroes.

AYAMI



Trabaja en la cafetería que está cerca de la policía y se lleva muy bien con Natsuki. Son grandes amigas.

NAOKO KONDOH

Trabaja como oficinista en la policía. Es huérfana (sus padres fueron asesinados por monstruos) y odia a las bestias. Es la compañera de Natsuki en las rondas policiales y como podréis suponer, la odia. Aunque el buen corazón y la valentía de Natsuki llegarán a su corazón y podrá contar con su amistad después de haber sido salvada por Natsuki.



SAMANSA GRAY

Es una *oni* (demonio) que trabaja como secretaria en la oficina de la policía. Le encanta recopilar todo tipo de información susceptible de poder ser utilizada por la policía, pero como le gusta mucho hablar causa algunos problemas a sus amigos



Mary Molina


Hyper Police
HYPER POLICE

Ot@ku.net

*La fantasía heroica ocupa un lugar importante dentro del manganime y buena prueba de ello son series tan famosas como **Record of Lodoss War** o **Slayers**. Con motivo del reportaje dedicado a la primera de estas, reflejamos en este espacio la afición y el material que puede llegar a encontrarse en internet sobre ellas. Por cierto, que no hemos encontrado demasiadas páginas españolas sobre estas series, a excepción de algunas páginas de unos pocos otakus y otras páginas argentinas, pero que en total no suman más de veinte entre Slayers y Lodoss...Hay que ponerse las pilas!*

WEBS DEL MES

Animeart





Web muy completa en contenido en la que encontraremos información sobre varias series además de Lodoss. Sus secciones principales son el Archivo y las Series de Anime, cada una con su propio apartado. Aunque a primera vista no pueda parecer una web interesante sí lo es en contenido. Las ilustraciones de las galerías son de Chiho Saito (Utena), Clamp y Tamayo Akiyama (ex-miembro de Clamp); los wallpaper de las autoras citadas anteriormente, las Postales las podemos adornar con imágenes de Clamp y música de Lodoss para enviarlas electrónicamente a amigos, familiares y conocidos. Sobre las series de anime encontraréis información sobre muchas series como AD Police, Cutey Honey, Fatal Fury, RG Veda, Lodoss, Macross, Saint Seiya o Tokyo Babylon entre otras. Por si esto fuera poco, la web ofrece links, una sección de búsqueda muy pero que muy recomendable donde podrás encontrar música, clips o merchandising de tus series favoritas; es un auténtico punto de partida para cualquier otaku-navegante de internet! Además puedes ponerte en contacto con Mailing Lists, News Groups...

Diseño:
Contenido:
Velocidad:
Media:

Ryuka's Slayers Page



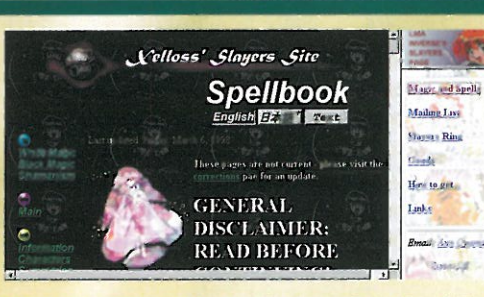
Su diseño es mínimo, parecido al de una .ftp. ¿Y eso por qué si se trata de una web site? sencillamente porque su contenido es parecido al de una .ftp, o sea mucho, variado, con toda clase de información, imágenes grandes y música "bajable". Esta página es ideal para estar al día sobre Slayers y para tener toda la información posible sobre la serie. La autora de la web, Ryuka, es una japonesa que vive en Inglaterra, por eso su página es bilingüe (japonés-inglés). Además de las típicas secciones de personajes, imágenes (por cierto, bastante grandes) y multimedia, aquí podréis probar vuestros conocimientos sobre Slayers en el Slayers Quiz! Y para los interesados en la magia, en la Magic List se explican con detalle todos los conjuros que aparecen en la serie, cada uno con su ficha técnica al estilo de los juegos de mesa de fantasía heroica.

Diseño:
Contenido:
Velocidad:
Media:

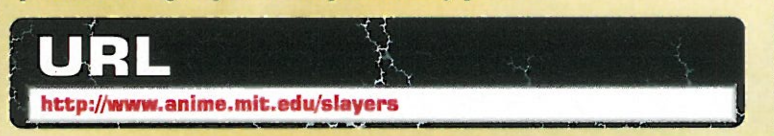


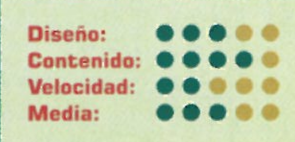


Lina Inverse's Slayers Page



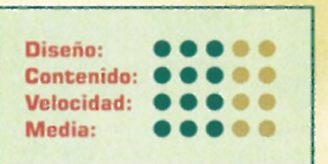
Esta página, además de contener información sobre todo el material existente sobre Slayers, tiene un diseño atractivo y algunas traducciones de las novelas, sinopsis de las películas y algunos lyrics de las canciones más conocidas de la serie. El complemento ideal de la página anterior. Realmente, es que no se han dejado nada! También es bilingüe (inglés-japonés) y ofrece la opción de ver la página sin *frames* (sólo texto) con lo que dicha web pierde toda su gracia. Echadle un vistazo a la sección "How to get" una relación de objetos de *merchandising* de Slayers con los lugares en los que se pueden conseguir junto a su precio; muy práctico.





Thalia's Ultimate Slayers Page

Divertida página de Slayers en principio dedicada a Rezo, el monje. El menú ofrece multitud de opciones además de poder escuchar de fondo varios temas de música de Slayers. Haciendo *click* en el icono de Xelloss (o Zeros, este nombre siempre ha traído complicaciones en su pronunciación y modo de escribir) entramos en el "Garden" o zona dedicada a los *fans* de esta serie; se puede encontrar desde el árbol de familia de Rezo hasta lecciones de magia.





Fanart



Consiste en los dibujos que realizan los *fans* sobre sus series favoritas. En estas direcciones observaréis qué series son las más populares en base a la cantidad de *fanart* que se realice sobre ellas. El término fanart es compuesto, lo forman las palabras *fan* (aficionado a algún tema particular) y *art* (dibujos, ilustraciones). En las siguientes direcciones encontraréis algunos ejemplos de lo que podría considerarse casi un género, ya que acostumbra a estar muy relacionado con los fanzines.

http://www.magpage.com/~tower/fanart.html
http://www.geocities.com/Tokyo/Bay/2079/bb40.html
http://members.tripod.com/~deaner/anime/anime.html

FTP

ftp://ferut.sys.toronto.edu/pub/anime
Contiene básicamente imágenes de varios tamaños. Los temas son muy diversos. Aconsejable para coleccionistas de imágenes de tamaño respetable.

ftp://ftp.col.it/MangaOnLine/
Contiene como temas principales: Dragon Ball, Lamu, Maison Ikkoku, Masamune Shirow, Ranma y Sailormoon.
Si revisáis **ftp://ftp.col.it/** echadle un vistazo al directorio gohan, donde se encuentran imágenes de algunas series de Masakazu Katsura y Leiji Matsumoto.

Y por último más imágenes en **ftp://remus.rutgers.edu/pub/anime/**

OTAKU TOP WEB



Nausicaa.net: www.nausicaa.net

2.- *Ultimate animanga archive: http://www.the.animearchive.org*
3.- *Otaku World!!: http://www.otakuworld.com*
4.- *Tomodachi: http://www.tomodachi.ml.org*
5.- *El Castillo Manga de Animo: http://www.arrakis.es/~animo/manga.htm*
6.- *Neon Genesis Evangelion R Illustrated Fan Fiction: http://www.eva-r.com*
7.- *FredArt!: http:www.fredart.com*
8.- *EX: the online world of anime & manga : http://www.ex.org*
9.- *Ranma 1/2 Library: http://ranmainfo.simplenet.com*

¡Esperamos vuestros votos!

WEBS BREVES

AIKIDOSAMA

URL:http://www.geocities.com/TimesSquare/Battlefield/4866



Web en español muy breve que especifica los personajes principales de Lodoss además de ofrecer un buen póster. El autor de la web es una otaku de Lima (Perú) que en el menú principal de su página nos ofrece información sobre el Aikido y Kendo, los Juegos de Rol, Boris Vallejo y Star Trek a parte del ya mencionado documento sobre Lodoss. Ah, no se te ocurra presionar el botón de "maldición" (no sé por qué me esfuerzo, sé que lo haréis).

Diseño:
Contenido:
Velocidad:
Media:

REALM OF THE DARK ROSES



URL: http://tei.simplenet.com

Web en inglés dedicada a la elfa oscura Pirotess; galería de imágenes, información sobre la elfa como mujer, guerrera y amante...todo sobre ella además de las postales y el chat de fantasía heroica que ofrece la web.

Diseño:
Contenido:
Velocidad:
Media:

SHARK'S ATTACK



URL: http://www.crl.com/~shark

!Contiene numerosos y buenos scans de los mejores art-books.

Diseño:
Contenido:
Velocidad:
Media:

ROL UTILIZANDO MANGA

URL: http://www.dreamers.com/otaku/mangarol.htm

Cómo jugar buenas partidas de rol utilizando personajes y argumentos del manga y del anime. ¿Echamos una partida?



Diseño:
Contenido:
Velocidad:
Media:



LUNAR: SILVER STAR STORY



RPG Y MANGA EN TU PLAYSTATION

El Lunar es uno de los mejores RPG que podemos encontrar en la actualidad. Ha contado con un éxito bastante importante en sus dos partes anteriores para la Saturn; pero ahora es la Playstation la que se lleva el gato al agua pese a que esta tercera parte también estaba proyectada para la consola de SEGA. Working Designs le ha dado un diseño similar al Zelda pero con el despliegue que la PSX permite: maravillosas escenas de vídeo, elaborados escenarios, multitud de nuevas localizaciones y una música de fábula. Tranquilos que pronto ampliaremos la información al respecto.

EVANGELION EN N64

NINTENDO TAMBIEN CONTARA CON EVA

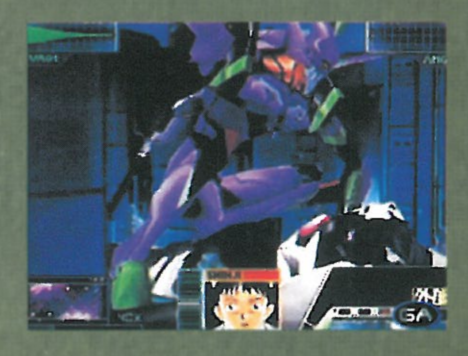
Está previsto que para Febrero del 99 salga a la venta en Japón el que será el primer juego de Evangelion para una consola de Nintendo; concretamente para la Nintendo 64. El juego está entre Arcade 3D y Lucha y ha sido desarrollado por Bandai, estando la calidad asegurada. En esta ocasión, podremos luchar contra los Angeles, y con una sorprendente similitud respecto a la serie, ya que los gráficos (tanto los 3D como los bidimensionales) han sido elaborados cuidadosamente. Además, han logrado traspasar todos los elementos de los combates de la serie al juego: las armas, los comentarios de Maya o Misato mientras peleamos, los Campos AT... una delicia vamos.









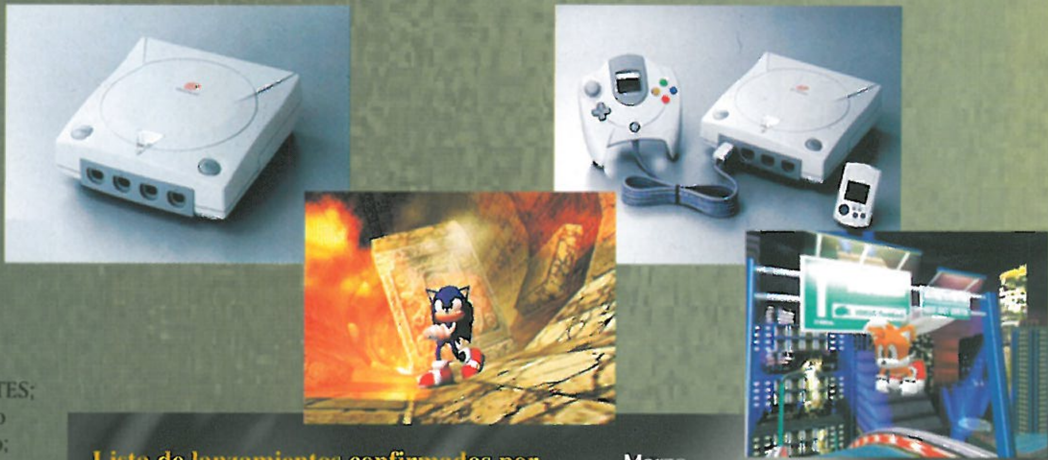


Dream Cast

Ya llegan los 128 Bits de SEGA



Para que nos vamos a engañar... SEGA no ha tenido muy buena fortuna con ninguno de los sistemas posteriores a la Megadrive en el mundo de las consolas. La Saturn, si bien era una buena máquina, era demasiado compleja de programar y nunca fue rival para SONY con su Playstation. Pero ahora, eso va a cambiar. Y Dreamcast (antes conocida como Katana, o Black Belt, o Dural...) es el nombre de la consola que lo va a hacer realidad. Y lo va a hacer por muchas razones: porque posee unas especificaciones técnicas IMPRESIONANTES; porque no va a tener rival en el mercado hasta mucho después de su lanzamiento; porque incorpora algunas "sorpresas" como módem para la conexión a internet, y un puerto paralelo al que conectar todo tipo de periféricos como Cámaras Digitales o ampliaciones; y porque ya cuenta con el apoyo de las más importantes compañías del sector como Capcom, SNK, Warp, Ubi Soft y un larguísimo etcétera, desarrollando títulos tan prometedores como D2, Bio Harzard. Code: Veronica (Resident Evil 3), Sonic Adventure (espectacular), Godzilla Generations o incluso el Final Fantasy IX, sí, sí, has leído bien; y por supuesto porque Sega sigue dominando el mundo de las máquinas recreativas. Ahora que cuenta con un *hardware* como el de la Dreamcast (equivalente según ellos a la mismísima Model 3) veremos títulos como Virtual Fighter 3tb, Sega Rally 2, Daytona USA 2.... ¿Pero de dónde ha salido todo eso? Pues de la unión de ni más, ni menos que de Microsoft (que ha desarrollado el Sistema Operativo de la máquina -una versión del Windows CE reescrita por completo; tranquilos, no veremos las famosas pantallas azules de error ^_^-), Yamaha (aportando uno de los sistemas de sonido domestico más potentes que he visto -64 canales!!-) . Hitachi (el procesador principal SH-4), NEC/Videologic (el procesador gráfico PowerVR de 2ªGeneración capaz de dar una salida en una televisión de alta definición de hasta 1600x1200 a 16'8 millones de colores) y por supuesto, Sega (no coment). El resultado es una consola capaz de generar 3.000.000 polígonos con corrección de perspectiva en el mapeado de texturas, mip-mapped, filtro bilinear, trilinear y anisotropic, sombreado Gouraud, 32bit z-buffered, con transparencias, anti-aliased, iluminación especular, y bump mapped, POR SEGUNDO. Para que os hagais una idea... la Nintendo 64 "tan sólo" puede generar unos 150.000 polígonos texturados, con sombreado *Gouraud, mip-mapped, anti-aliased, 9bit Z-Buffered*, con transparencias, e iluminados por fuentes de luces dinámicas, por segundo. La diferencia es abismal... esta vez, SEGA tiene la última palabra.



Lista de lanzamientos confirmados por SEGA para la Dreamcast

1998-
Noviembre
- Godzilla Generations (Sega)
- Virtua Fighter 3tb (Sega)
- Pen Pen Trilcelon (General Entertainment)
- July (Sega)

Diciembre
- Geist Force (Sega)
- Incoming: Jinrui Saishyu Sensou (Imagineer)
- Sonic Adventure (Sega)
- Shinki Sekai Evolution (Sega)
- Seventh Cross (NEC Home Electronics)
- Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 (Ubi Soft)

1999-
Enero
- Sengoku Turb (NEC Home Electronics)
- Sega Rally 2 (Sega)
- Blue Stinger (Sega)
- Climax Landers (Sega)

Febrero
- Aero Dancing (CSK Sogo Kenkyujo)
- Digital Horse Racing Newspaper Special Tie-In (Shouei Systems)
- Get Bass (Sega)
- Kitahe: White Illumination (Hudson)

Marzo
- Cool Boarders (Uep System/Sports)
- Mahjong (Kaga Tech, Naxat Soft)
- Puyo Puyoon (Compile)
- Great Buggy (CSK Sogo Kenkyujo)
- Cho Hamaru Golf (Sega)

Abril y en adelante
- The King of Fighters '98: Dream Match Never Ends (SNK)
- Mercurius Pretty (NEC Interchannel)
- Monster Breed (NEC Interchannel)
- Bio Hazard - Code: Veronica (Capcom)
- Power Stone (Capcom)
- Hiryu No Ken Retsuden (Culture Brain)
- Crack 2 (Sieg)
- Nijiro Tenshi (Japan Corp.)
- Akihabara Denno-Gumi Pata Pies! (Sega)
- Giant Glam: Japan National Pro Wrestling 2 at the Nippon Budokan (Sega)
- Denno Senki Virtual On: Oratorio Tangram (Sega)
- Project Berkeley (Sega)
- J.League Let's Make A Pro Soccer Club! (Sega)
- Let's Make A Pro Baseball Team! (Sega)
- Mobile Suit Gundam (Bandai)
- Harukaze Sentai V Force 2 (Bing Kids)
- EGG: Elemental Gimmick Gear (Hudson)
- Entertainment Golf (Bottom Up)
- Oozumo (Bottom Up)
- D No Shokutaku 2 (Warp)
- Shienryu 2 (Warashi)
- Dynamite Robo (Warashi)

Características Técnicas

CPU: Procesador SH-4 (200MHz, 360 Mips, 1400GFlops)
Procesador Gráfico: NEC PowerVR2 (capaz de renderizar más de tres millones de polígonos por segundo)
Procesador de Sonido: Yamaha Super Intelligent Sound Processor (64 sonidos distintos a la vez)
Sistema Operativo: Versión del Windows CE optimizada 100% con soporte de DirectX
Memoria Principal: 16MByte (64Mbit SD-RAM x 2)
Lector de CD-ROM: 32x
Modem: 33.6Kbps actualizable a 56Kbps
Dimensiones de la Consola: 7 7/16" X 7 11/16" X 3"

FINAL FANTASY VIII

CONTINUA LA HISTORIA











Cuando allá por el 1987 Square, una pequeña empresa, sacó un RGP llamado Final Fantasy, quién le iba a decir que su séptima parte vendería más de seis millones de unidades (tres de las cuales se vendieron en las primeras 48 horas de su salida en Japón). Pronto disfrutaremos de la octava parte, que tiene augurado un éxito aun mayor, si cabe.

No se sabe mucho acerca del argumento ya que hasta ahora sólo hemos visto una demo, pero lo que sí sabemos es que nuestro protagonista es Squall Leonheart, un joven de 17 años, miembro de SeeD, una organización militar de élite. Junto a él, encontraremos a Seifer Almasy (rival de escuela de Leonheart), Zell Dincht, Laguna Loire, y Rinoa Heartily (una maga de la que esta prendado Leonheart) entre muchos otros. El sistema de juego ha sufrido algunos cambios significativos, sobre todo en el uso de la magia. Los hechizos no se encuentran en forma de Materia, si no que se extraen (sin coste de PM) de los propios oponentes; pudiendo acumularlos o usarlos en el combate que esté teniendo lugar. Otros cambios: los Límites no se superan dependiendo del daño que nos hayan causado, si no de cuantos ataques se han realizado; o que los Monstruos Invocados se llaman ahora Fuerzas Guardianas y que al ser invocadas absorben el daño causado al personaje. Por último, se hace notar una simplificación en los menús, que ahora están mejor organizados.
En cuanto al nivel técnico, el juego ha mejorado bastante. Hay más y mejores efectos, y algunas invocaciones te dejan con la boca abierta (cosa que también pasaba en el VII). El uso intensivo de motion capture ha dado a todas las animaciones un realismo muy a tono con el "nuevo look" general (nada de SD, ahora, las proporciones de los personajes son reales, alejándose un poco de ese estilo "manga" -si es que existe un estilo manga, claro-) bastante más serio que en la entrega anterior. Tanto las localizaciones como las escenas cinemáticas están elaboradas cuidando todo detalle, y en estas últimas se aprecia una disminución en los tiempos de carga del CD. En cuanto a la música, podemos decir que es el único apartado al que podemos achacar algo, ya que parece que la calidad de la misma ha disminuido ligeramente; no en cuanto a composición (el trabajo de Nobuo Uematsu es impecable) si no en calidad de reproducción. Por cierto, y aunque no venga al caso, y para terminar, comentaros que Square ha comenzado en Honolulu (Hawaii) la producción de Final Fantasy: The Movie y afirman que será la primera película de animación generada por ordenador con personajes humanos foto-realistas (y no uno ni dos, sino más de cien). Columbia Pictures distribuirá la película mundialmente (salvo en Japón y Asia) cuando llegue a la pantalla grande en el 2001.







MIGUEL MICHAN "EM3"

Cronologia de la saga Final Fantasy

Titulo	Sistema	Fecha de Aparición
Final Fantasy	NES	18 de Diciembre de 1987
Final Fantasy II	NES	17 de Diciembre de 1988
Final Fantasy III	NES	1990
Final Fantasy IV	SNES	21 de Agosto de 1991
Final Fantasy Mystic Quest	SNES	Octubre de 1992
Final Fantasy V	SNES	6 de Diciembre de 1992
Final Fantasy VI	SNES	2 de Abril de 1994
Final Fantasy VII	PSX	1997
Final Fantasy Tactics	PSX	Junio de 1997
Final Fantasy VIII	PSX	Principios de 1999

RECESIÓN DE FANZINES

MANGAMELO! nº1
Apdo. correos 3086
15190 A CORUÑA
Formato DinA-4
B/N, 20 págs.
175.-ptas

Divertido fanzine que incluye artículos sobre Evangelion, Patlabor, DBGT y un mini-manga de sus autores (demasiado corto!).

SUZAKU nº 2
Francesc Osorio
Navarra nº34
08320 EL MASNOU
(Barcelona)
formato DinA-4, B/N, 36 págs.
200.-ptas.

Especial dedicado a la fantasía heroica con artículos sobre Slayers, Dragon Quest, RG Veda, Bastard!...además incluye información sobre Marmalade Boy, el Jidaimono y sobre los autores Mitsuru Adachi y Mamoru Oshii.

TSUNAMI nº 16, año 2
c/ Pi nº3, 4º-3ª
08840 VILADECANS
(Barcelona)
formato DinA-4, B/N y portada a color, 18 págs.
100.-ptas.

Este fanzine tiene pocas páginas pero su contenido es variadísimo! sabéis aquello de "lo bueno, si breve, dos veces bueno? pues este es un claro ejemplo del dicho. En su sección "acordes" se habla extensamente sobre Queen, con fotografías muy tempranas del grupo; a continuación un manga hecho por los autores, una comedia estudiantil; luego sección de videojuegos y un mini-dossier sobre los diseños de Star Wars, ...

RENDERS DE LOS LECTORES



Renders de tema Oriental realizados por **Angel Lanza**



Y una pequeña muestrra de lo que se encuentra en la red ...









FUU



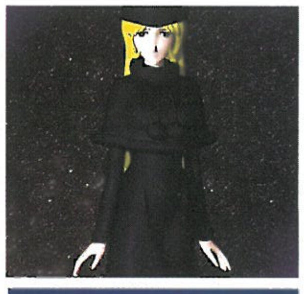
SAILOR MARTE
MAGIC KNIGHT
RAYEARTH
Ami Mizumo



NADESICO
Ruri Hoshino



HIKO



GALAXI EXPRESS 999
Meetel

La Opinión de Lázaro

De los mangas para adultos

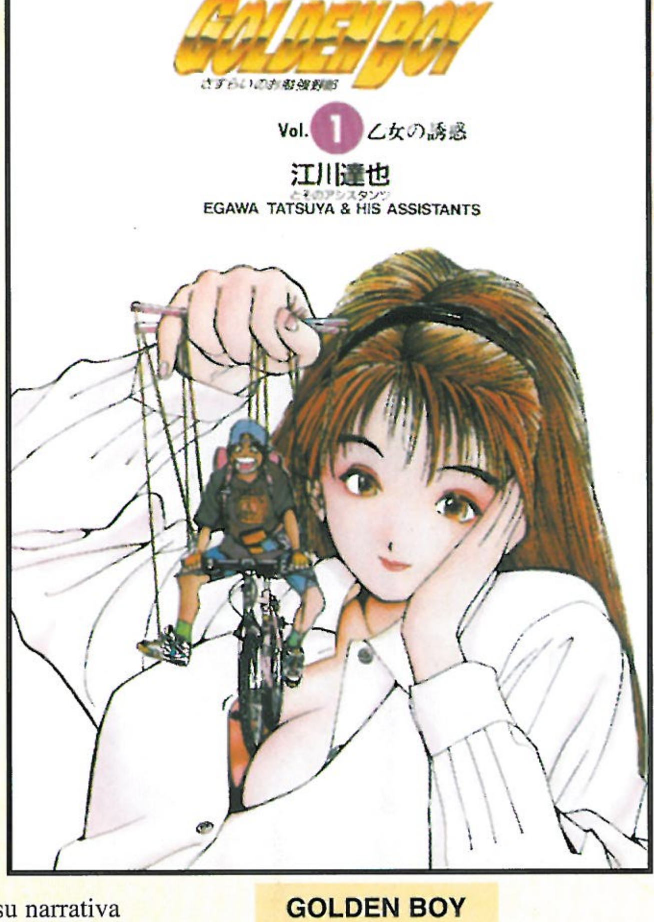
.Que tiene miga. Pero bueno, para empezar mejor diferenciemos: con "para adultos" me refiero por su historia, no por sus escenas, ya que imagino que con este título much@s habréis pensado que me refería a los mangas "para leer con una sola mano". Pero vamos, de esos también se puede hablar, ya que se tiende a considerar todos los mangas porno o eróticos como sólo para "eso" sin tener en cuenta lo mejor o peor currada que esté la historia. Porque vale, algunos como por ejemplo *Sueños* se notaba claramente a lo que iba, las historias eran algo insulso y a todas vistas superficial, algo que simplemente hacía falta para justificar los bien escenificados polvos que en ella aparecían; pero luego hay otros en los que pese a que aparezcan escenas de sexo duro hay una historia de trasfondo que no sólo no es para cumplir sino que en algunos casos como por ejemplo en unas cuantas de *Cammy-X* son hasta tiernas y románticas.

Es decir, que un manga porno no tiene por qué ser malo sólo por el hecho de ser guarro, puede tener un buen guión que acompañe a la perfección a unas escenas "calientes". De hecho, y sin ir más lejos, *Golden Boy* puede considerarse un manga porno y me parece lo más genial que he visto en muuuuucho tiempo.

Pero no, no me refería a ese tipo de mangas para adultos, de lo que quería hablar era del cartelito de "para adultos" que acompaña a diversas series juveniles actualmente en publicación.

¿Y por qué este "para adultos"? Bien, la historia es sencilla: para quitarse el muerto de encima. Teóricamente un manga en el que aparezca algún elemento sexual o violencia más o menos sangrienta no puede venderse a menores de 18 años, pero est@s menores de 18 años son precisamente el público mayoritario. ¿Qué hacer pues? Fácil, se pone el cartelito en la portada y así las culpas si las hay van para el pobre librer@ que se ha limitado a hacer su trabajo y vender mangas a quien lo solicita. Y las hay, yo conozco casos de padres airados que han denunciado a tiendas por vender mangas "guarros" a su hij@ de 14-16 años. Y las editoriales se lavan las manos, lo cual me parece una de las mayores hipocresías que he visto nunca. No me refiero a que por ejemplo Planeta alardeara de no incluir en su línea manga cómics porno para luego elegir la viñeta más caliente de todo el número como portada, me refiero a que a mí varios editores me han reconocido que los mangas guarros que sacan están precisamente dirigidos a esa gente de 14-16 años. ¡Joder, si es que es lógico!, alguien mayor de edad lo más probable es que ya haya tenido sus pinitos sexuales con la/el novi@ y esas cosas ya no le hagan tanta falta, mientras que es a es@s jóvenes adolescentes recién entrados en tema a quien esas cosas pueden excitar e incluso enseñar. Pero nada, a colocar el cartelito y que se jodan l@s pobres librer@s. Y, por supuesto, también podría hablar de los mangas para adultos reales, pues en Japón se hace clara distinción de todos los tipos y estilos de manga y hay toda una laaaaarga y variada gama de mangas para adultos tanto por su narrativa como por su temática (ya que no por su dibujo, que es básicamente igual que en los demás). Pero como este tipo de mangas no ha llegado a España (ni creo que llegue jamás) lo dejaremos correr porque es inútil hablar de algo de lo que no podéis disfrutar. Así pues, y resumiendo, bronca a las editoriales por su poca seriedad a la hora de tratar y afrontar el problema que supone publicar según qué temas y recordar a todos que "manga para adultos" no significa necesariamente "manga para pajilleros". Es todo, el mes que viene más.

■ **Lázaro Muñoz**



GOLDEN BOY



La Opinión de Los Lectores

El Sexismo en el mundo del Manga

En el **Fórum Opinión** de la edición de octubre, *Nicolás E. Pardo,* con toda la razón, decía que el manga es el reflejo de la esencia del mundo oriental, en su caso *Japón*. Pues si esto es así ¿Por qué existe la diferenciación entre *shojo* y *shonen*, es decir, manga para chicas y manga para chicos, respectivamente? No creemos que Japón todavía esté inmerso en ese gran pozo que es el tradicionalismo y esto lo vemos claramente en el hecho que cada vez más este país se está integrando en el mundo moderno de forma aplastante (dejando de lado la crisis económica por la que están pasando). Por este motivo, es decir, por esta integración, pensamos que ese país también ha evolucionado ideológicamente, excepto en sus creencias religiosas. Eso quiere decir que ha dejado a un lado el machismo que había en el siglo pasado, o al menos eso reflejan.
Refiriéndose a la pregunta anterior, si el manga es algo que está por encima de todo y trata sobre las personas ¿Qué importa de qué sexo sean si la historia es interesante? El hecho que el protagonista sea una chica o que el tema principal sea el tratamiento de los sentimientos dentro de un grupo de personas, convierte al manga en *shojo* y si el protagonista es chico y durante el desarrollo de la historia hay mucha acción, se convierte en *shonen*. Así que: ***Sailor Moon, Marmalade Boy***... con la excepción de ***Ranma ½*** en que su protagonista es un chico (pero al fin y al cabo se convierte en chica), son manga para chicas.
Hasta aquí nos conformamos porque no tenemos más remedio, esto es así y no lo podemos cambiar. Pero esta idea se ha contagiado a las mentes de algunos ciudadanos de este país. Por ejemplo, y es una situación real, entrar en una tienda manga o de comic (en general) ya te supone armarte de valor para cuando te adentres en ella no te sientas mal porque todos los chicos te echen un repasón de arriba a abajo al descubrir que quien ha entrado es una chica. Inmediatamente si muestras interés por el *shonen* ¡Sacrilegio! Nos miran desconcertados. Y el colmo llega cuando nos acercamos a caja y el amable chico de detrás del mostrador nos comenta, humildemente, por qué no nos hacemos la colección de ***Ranma ½***, y nosotras a la defensiva y, por qué no decirlo, un poco moscas le comentamos que preferiríamos hacernos la colección de



Bastard! de *Kazushi Hagiwara.*
No olvidemos el factor conocimientos. ¡Chicas no os asombréis al encontrar un CD de ***Record of Lodoss War*** (de Mizuno & Yamada) que os grita con la mirada: *"¿no deberías estar al otro lado viendo cositas sobre shojo?"*. Tenemos que dejar claro que nuestra visión va más allá de: *Katsura, Takahashi* (en algunos casos), *Takeuchi, Yoshizumi*. Aunque a algunos les parezca mentira, a nosotras también nos gusta leer a autores como: *Fuhijiko Hosono* (**Judge**), *Nobuyuki Anzai* (**Flame of Recca**), *Vanessa Durán* (**Sheol**) o *Kengo Kaji & Kenji Okamura* (**Lycanthrope Leo**).
No queremos desvalorizar las obras de *shojo*, que tienen un gran nivel en el dibujo y en el tema (además son muy divertidas). Y tampoco queremos que penséis que somos unas criticonas y unas feministas al opinar sobre esto. Sólo queremos dejar claro que, ya que nos "dejáis" llevar pantalones y zapatillas de deporte ¡por favor! No nos miréis mal cuando leemos algo de *shonen*. Recordad que este no es un territorio privado masculino y que nosotras también tenemos algo que decir sobre esto.

Marta Solá
Mercé Cartró

XINNAI



José Antonio Godoy nos propone a unas *sailor* en Barcelona (¿o será en Cristal Barcelona?) basándose en el estilo de Naoko Takeuchi pero aportando muchos toques personales como el nuevo traje de Usagi "a la española", las torres Kio de BCN en lugar de la consabida Torre de Tokyo en Tokyo...el grito de "poder español" en lugar de "prístina luna dame el poder"...José Antonio, tienes una buena base de dibujo y te defiendes con los planos y el color, pero detalla más los fondos y las caras de perfil. Esperamos ver más dibujos y mangas de tu cosecha!











Salones en Zaragoza, Barcelona, Madrid, Alcázar de San Juan, Marbella... argh, yo quiero fines de semana libres para ir a ver a mi noviaaaaaa!!!!!!! Y para un fin de semana que tenía libre tengo que dedicarme a escribir el tegami... Pero bueno, al fin y al cabo vosotr@s sois de los que merecen la pena, así que, vamos allá!



Postal de Navidad

Por Miko to Mako

CUESTIONES GENERALES

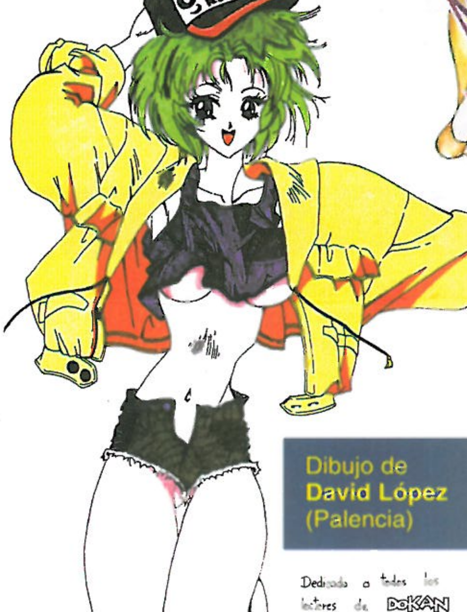
Oye, vale que much@s sólo queráis que os publiquemos algún dibujo, pero joder, escribir aunque sea un par de líneas para saludar, que queda muy mal eso de una carta con un dibujo "pelao".

Raúl Márquez

Protesta desde Algeciras porque cree que se dedican demasiadas páginas a mangas para chicas mientras que no hay ninguna sección hentai. Pues mucho me temo, amigo Raúl, que la causa no es que la jefa sea una chica, y creo que pronto podrás comprobarlo. Además, a mí por ejemplo no me parece en absoluto mal que por fin se les dedique a las chicas el sitio que tanto se merecen en las revistas.

Pablo Fernández

Felicita a todo el equipo desde Zamora para a continuación hacer algunas preguntas. Bien, no tengo ni idea de vídeo consolas, así que no sé si hay juegos de las series que dices, pero supongo que sí. Sobre el club de Manga Vídeo, ya está en marcha, pero no recuerdo si es de manga en general o exclusivamente dedicado a la cosa esa que tiene una Z o un GT al final. Y sí que hay muñecas WKISS de series famosas, yo en concreto he visto una de Ranma y otra de Evangelion.



Dibujo de **David López** (Palencia)

Dedicado a todos los lectores de DOKAN

Natalia Alcalde

Me deja hecho un lío desde **Zaragoza.** A ver, primero tranquila que no porque me critiques voy a dejar de responder a tu carta (y es cierto, no me había fijado en lo mucho que uso la expresión "más amigos que gorrinos"), y luego... ¿cuándo he puntuado yo a Ranma primero con un 9 y luego encima por el final? Ranma ha terminado, pero en Japón, aquí sigue con sus miniseries. Sobre lo que ha publicado Manga Films... te falta una de las películas, la segunda, la de Nihao mi concubina. Y me parece que TV3 va a emitir los capítulos de Dragonbol GT.

Cristina de la Cerda

Nos envía desde Madrid una carta chula que te cagas, pero mucho me temo que pese a tu entusiasmo y si no ocurre algún milagro la presente miniserie de Ranma ½ sí que será la última, y efectivamente las causas que comentas son con casi toda probabilidad las que han llevado a ello (sobre todo el cansancio que supone para los otakus comprar de muy poquitas páginas en muy poquitas páginas mes a mes). De todas formas anima a todos los fans de dicha serie a escribir a Planeta y pedir que no los dejen colgados, ¡mucha suerte!



Sobre de **Benito Daza** Tarifa (Cádiz)









El Quemao

Perdona que te hayamos bautizado así en redacción pero dado que nos has mandado 4 cartas con 4 nombres distintos no sabemos cómo te llamas realmente. A ver, chico, si lo que quieres es que creemos una sección hentai o bien manda sólo una carta o bien si lo que quieres es que parezca que lo desean muchas personas no mandes exactamente la misma copia impresa con la misma dirección con el mismo error en el apartado y enviadas el mismo día porque se nota un poco. Además total no pides tú nada, de 1500 a 3000 imágenes no censuradas de series concretas y acompañadas de 50-100 muñecas WKISS por CD!! Pero si por lo que demuestras en tu carta ya tienes bastantes, ¿para qué quieres más?

Jennifer Rodríguez

Cree que no nos enteramos de las cosas que salen en la tele. Pues mucho me temo que sí nos enteramos, en concreto en el caso de Marmalade Boy no sé si has caído en la cuenta de que somos amigos personales de los traductores, así que la fecha de emisión se conocía con antelación, pero de nuevo creo que no has tenido en cuenta que una revista no nace por arte de magia, hay que redactar los artículos, corregirlos, pedir si cabe una reestructuración, pillar las ilustraciones, maquetar, montar, mandar a filmar, imprimir y por último distribuir. Es decir, que con suerte lo que tú estás leyendo se ha hecho con un mes de antelación en el mejor de los casos, mucho más tiempo en casos no óptimos. Así que sí, sí lo sabíamos. Y no entiendo lo que dices al final de que si una cosa no nos gusta vale que no la publiquemos, no sé a qué te refieres.

Olga Medina

¿Lo nuevo de Lodoss War? ¿Mandelocualo? Me temo que si allí a Barcelona ha llegado alguna noticia o novedad aquí a Albacete te garantizo que no. El resto es básicamente opinión y no podría comentarlo todo, pero te llevas el premio a la carta del mes (pese a que no te caigo bien). Si quieres información sobre Lodoss, lee el reportaje que le hemos dedicado en este número de la revista.

E-MAIL ADDRESS

Celia Valiente Aguado
galileo@activanet.es

Ainhoa Lorenzo Merino
ainhoa.lorenzo@adi.uam.es

OTAKU ADDRESS

Celia Valiente Aguado
Pza. Frigiliana port 8 2d
29004 Málaga
15 años, le gustan Katsura y Hagiwara (o sea que le gusta el hentai)

Ainhoa Lorenzo Merino
C/ Alvarado nº7, 3º Izq.
28039 MADRID
18 años, le gusta casi todo (de lo bueno, la basura, bolas y similares no)

Georgina Rey
C/ Albigesos 25-27 bajos 1ª
08024 Barcelona
15 años, le gustan Evangelion, Ranma, Escaflowne, 3X3 Ojos y otros, promete contestar (de hecho, es la primera en dar su palabra de honor).

Fernando Ramírez Pérez
Avda. Escaleritas 56, p-c 1ºA
Las Palmas de Gran Canaria
Le gustan la música por ordenador y la infografía (y sí, Canarias existe, guaguas incluidas).

David López Pedrejón
C/ Don Pelayo 16, 2ºF
34003 Palencia
19 años, promete contestar, le gustan Ranma, Dragon Ball (con todas las letras) y Evangelion (es decir, unos gustos minoritarios).

Miguel Ángel M.F.
C/ Miramar 1-3, 1º2ª
08950 Esplugues del Llob. (Barcelona)
Le gusta sobre todo el manga erótico. Promete contestar (de hecho ha escrito sólo para salir aquí).

Benito Daza Conradi
La Vega s/n
11380 Tarifa (Cádiz)
Fan de Sailor Moon y Ranma (fan con todas las letras, os lo garantizo).

Patricia Carrillo
Plaza América Española 3, 3º 2 - Madrid
14 años, promete contestar, le gustan Dragon Half y Sailor Moon (y dibuja bastante bien y con mucha originalidad).

Shorsha
C/ Trueba 2, 1ºA
33211 Gijón (Asturias)
19 años, prefiere que le escriban chicos de cuanto más cerca de su ciudad mejor (no hace falta que resuma tus gustos, con esa presentación te inundarán de cartas).

Despedida

Bueeeeeno, y eso ha sido todo por hoy (Virgen y Blas, las 6!!, otra noche que no duermo…), el mes que viene si mi médico no me obliga guardar cama por agotamiento frikal nos veremos en estas mismas páginas.

■ **Lázaro Muñoz**

LOS LECTORES DENUNCIAN

Era lógico, la gente no es tonta y cuando ve algo que no debería ocurrir si puede lo anuncia para que se actúe en consecuencia. Este mes tenemos sólo dos casos pero espero que este buen principio anime a más gente que seguro que conoce movidas similares y no las dice quizá porque no sabe dónde.

Fernando Ramírez Pérez nos hace saber desde Las Palmas de Gran Canaria que la tienda "The Game is Over" vende la revista Dokan 100 pts más cara que lo que indica el precio de portada. No te preocupes amigo Fernando que nos pondremos a investigar sobre ello ipso facto.

Francisco Javier Bermejo Sebastián es un tanto más crítico de lo que lo fui yo en lo que al tema de la duración de las cintas de Selecta Visión respecta. Bien, Francisco, quizá empiezas un poco fuerte queriendo denunciarlos, vale que en la cinta ponga 90 minutos mientras que en realidad desde el mismo principio (antes incluso de los avisos legales) hasta el final del último ending no llegue ni a 70 (al menos según mi vídeo), pero dales un voto de confianza por si acaso fue un fallo. Si por el contrario persisten en esos "errores" a la hora de medir la duración ya es otra cosa y habrá que ir pensando en hacer lo que tú dices.

Y eso es todo por ahora, pero ya digo que espero que esto anime a la gente a no callarse cuando vea algo que realmente merezca ser denunciado. Ya sabéis que aquí siempre os escucharemos!

■ **Lázaro Muñoz**











Laura González Lavado, 16 años
Almendralejo (Badajoz)







Julia Alcoba Parro

Daniel Rodríguez Marbá
Solsona

Susana Huynth
16 años





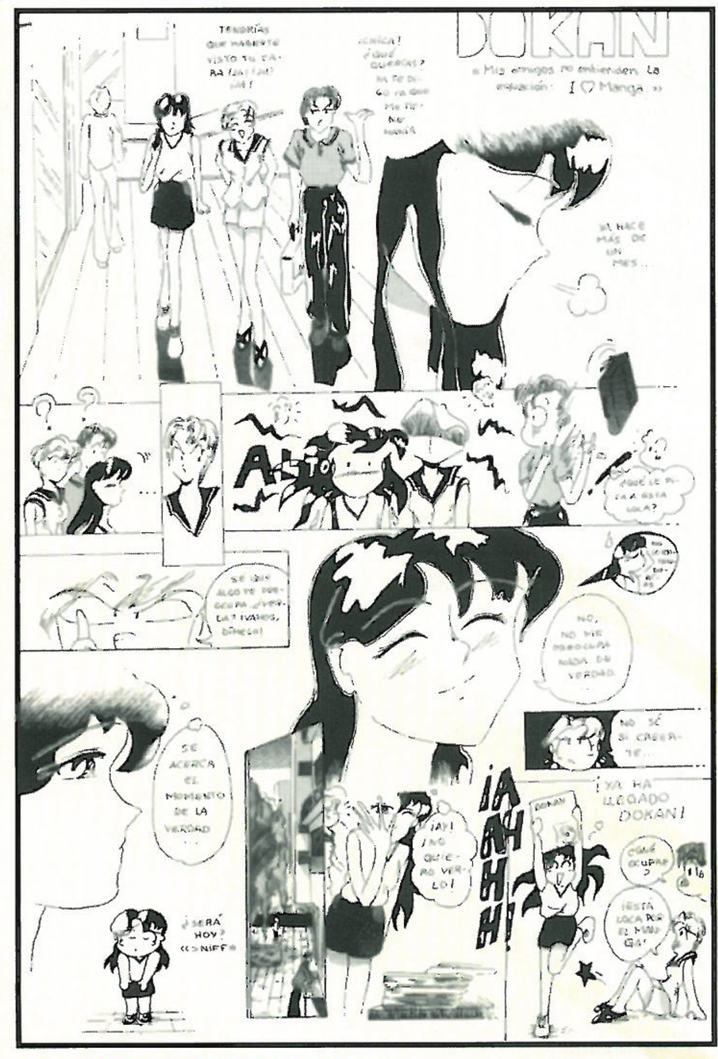
Patricia Rayo Cubero, 16 años (Zaragoza)







Abel González Solanos, 15 años
Castelldefels (Barcelona)



Judith Serra i Miralles (Girona)

GANADORES DEL CONCURSO
SELECTA VISIÓN

Han ganado las películas **Vampire Hunter vol.1** y **Mermaid's Scar**:

1.- Aitor Jáuregui Sabat, Guipúzcoa , 19 años
2.- Felipe Torres García, Requena (Valencia), 23 años
3.- José María Berengueras Manera, Sentmenat (Barcelona), 14 años
4.- Vanessa López López, Hospitalet de Llobregat (Barcelona), 18 años
5.- Núria E. Espinaza Nazar, Barcelona, 18 años
6.- Ana González del Pino, Terrassa (Barcelona), 13 años
7.- Angel Ricardo Folgar Pazos, Ferrol (La Coruña), 28 años
8.- Marc Magrazo Gustá, Barcelona, 14 años
9.- David Miralles Gibert, Barcelona, 17 años
10.- Mª del Carmen González Moreno, Madrid, 18 años

Han ganado las películas **Ogre Slayer** y **Mermaid's Scar**:

1.- Montse Salvat Batalla, El Catllar (Tarragona), 19 años
2.- Carla Lara Cuadra, Lleida, 19 años
3.- Sandra González Gerez, Santander (Cantabria), 25 años
4.- Jordi Turell Nebot, Sabadell (Barcelona), 14 años
5.- Rubén Sánchez Villariano, Barcelona, 20 años

Felicidades!

nota: los montajes fotográficos tienen cita el próximo mes!

ÚLTIMA HORA!

SEMANA DE MANGANIME EN FNAC

Durante este mes de Enero, tendrán lugar en los Forum de FNAC *(C/. Preciados 23, en Madrid y L'Illa Diagonal en Barcelona)* las siguientes actividades.

Día 11 de enero *(19.00 h.)* - FNAC Madrid.
Día 21 de enero *(19.00 h.)* - FNAC BCN.
Proyección del vol. 10 de DRAGON BALL GT (con la colaboración de **Manga Films**). Doblada al español.

Día 12 de enero *(19.00 h.)* - FNAC Madrid.
Día 21 de enero *(20.00 h.)* - FNAC BCN.
Proyección de Sketches del ep. 1 de Mazinger Z, Ep. 200 de Sailor Moon, La Familia crece, Sammy, Polyanna y Azuki. Todas las proyecciones cuentan con el apoyo y colaboración de **Arait Multimedia**.

Día 13 de enero *(18.00 h.)* - FNAC Madrid.
Día 22 de enero *(18.00 h.)* - FNAC BCN.
presentación del ESPECIAL DOKAN KIMAGURE ORANGE ROAD y proyección de las dos películas de KOR.

Día 15 de enero *(18.00 h.)* - FNAC Madrid.
Día 23 de enero *(18.00 h.)* - FNAC BCN.
presentación de la nueva revista editada por Ares Informática **Minami 2000**. Proyección de la película THE END OF EVANGELION.

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Servicio de números atrasados (marca el volumen que te falte, los recibirás en casa contra reembolso).



❑ Vol. 1



❑ Vol. 2



❑ Vol. 3



❑ Vol. 4



❑ Especial Evangelion



❑ Vol. 5



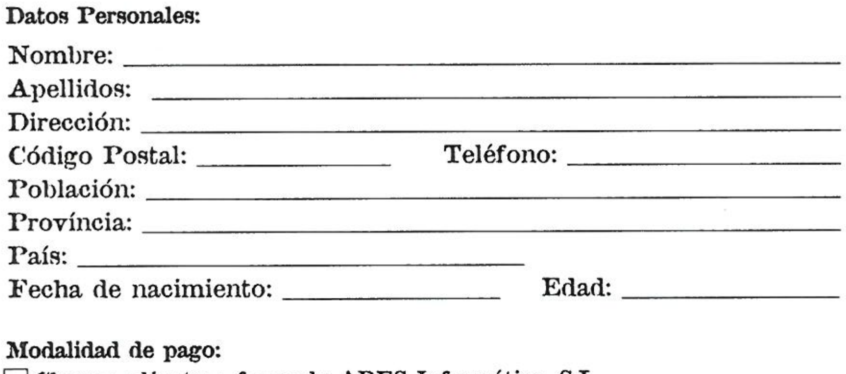
❑ Vol. 6



❑ Vol. 7



❑ Vol. 8


Datos Personales:

Nombre: ______________________
Apellidos: ______________________
Dirección: ______________________
Código Postal: __________ Teléfono: __________
Población: ______________________
Província: ______________________
País: ______________________
Fecha de nacimiento: __________ Edad: __________

Modalidad de pago:

☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática, S.L.
☐ Contra-Reembolso (+300 ptas. de gastos de envío el primer número)
☐ Con tarjeta de Crédito.

N.I.F. ______________

VISA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

MASTER CARD ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha Caducidad ____ / ____ / ____ Firma:

Ahórrate 2.000 ptas. y suscríbete a DOKAN por sólo 7.540 ptas.

☐ **Sí, deseo suscribirme a DOKAN a partir del número ☐ y recibir los 12 números en casa.**

Recortar o fotocopiar este boletín y enviarlo a la siguiente dirección:
Ares Informática, S.L.
DOKAN, Revista de manga y anime.
C/. Bellatera, 18-20 - 08940 Cornellà de Llobregat (Barcelona)
o enviarlo por FAX al n.º (93) 375 10 53 o llamando al teléféfono (93 471 00 08

EL ENVIO SE REALIZARÁ POR AGENCIA MENSUALMENTE DURANTE EL AÑO, CON LOS GASTOS DE ENVIO INCLUÍDOS

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Internet). Desde el programa de instalación es posible instalar Microsoft Internet Explorer 4.01, pulsando el botón 'IE4.01'. También está disponible en el CD el programa Netscape Navigator 4.04 en el **directorio NS**.

Para visualizar E-manga es necesario instalar Macromedia Shockwave. Si tiene conexión a Internet puedes instalarlo desde la siguiente dirección:
http://www.macromedia.com/shockwave/download/
También es posible instalarlo desde el CD pulsando el botón 'Complementos' del programa de instalación.

Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas.
En el **directorio MPLAYER** del CD se incluye Microsoft Media Player que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2 , MP3, AVI, MOV , MP2, MP3, RA** y vídeo **MPEG.**
Para reproducir algunos archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quick Time for Windows** en el **directorio QT** del CD.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

INSTALACIÓN

El programa de instalación aparece automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual, debes usar la opción ***Ejecutar*** del **Menú de Inicio** y, a continuación, escribir **D:\INSTALAR.EXE** (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM).

En la pantalla del programa de instalación aparecen 5 botones. Estos botones son:

Instalar
Ejecuta el programa directamente desde el CD-ROM sin copiar nada en el disco duro de tu ordenador. Es necesario tener instalado Microsoft Internet Explorer para que el programa funcione correctamente.
Icono
Crea un icono en el escritorio para acceder al programa de una forma rápida.
IE 4.01
Ejecuta el programa de instalación de Microsoft Internet Explorer. Es suficiente con la instalación estándar (no se recomienda instalar la actualización del escritorio de Windows).
Complementos
Una vez realizada la instalación de IE 4.01, pulsa este botón para instalar Macromedia Shockwave (necesario para visualizar E-Manga) y, si lo deseas, instala el soporte para lenguaje Japonés.
Aparecerá una pantalla con todos los componentes disponibles, pidiendo confirmación para comprobar los que están instalados (pulsar Sí).
Si quieres instalar Macromedia Shockwave, marca las casillas de 'Componentes Multimedia' (en el centro de la página) que indican 'Macromedia Shockwave Director' y 'Macromedia Shockwave Flash'.
Si quieres instalar el soporte de lenguaje japonés, marca la casilla de 'Compatibilidad con múltiple idiomas' que indican 'Compatibilidad con el idioma japonés'.
Una vez escogidos los componentes a instalar pulsa el botón 'Siguiente' y los programas se instalarán en tu ordenador.
Nota: el proceso puede ser un poco lento en función de la velocidad de tu CD-ROM y de tu ordenador.
Salir
Cierra el programa de instalación y vuelve a Windows

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar **Dokan** aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido. Pulsando sobre este botón aparece la cabina de control del programa, donde una simpática señorita, en la parte central, muestra las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir, hay que pulsar el botón de apagado y encendido desde esta pantalla.

En la parte inferior de la pantalla tenemos un panel de control con 3 botones y una palanca de mando. Los botones de la izquierda (flechas) sirven para seleccionar la opción que deseamos utilizar. La selección se destaca con una figura móvil y aparece en el mini-monitor de la derecha. Una vez escogida la sección hay que pulsar la palanca. Para cada sección aparece una pantalla de aspecto diferente, pero con el mismo funcionamiento: selección con los botones de la izquierda (flechas), ejecución con la palanca y vuelta atrás con el botón de la derecha (cruz).

Las secciones del CD-ROM de Dokan son las siguientes:
E.Manga
Una vez escogido el E-Manga que queremos ver y pulsando sobre la palanca, aparece la pantalla de visualización. Esta pantalla muestra en la parte superior una serie de botones, y el resto de la misma muestra el E-Manga seleccionado. Para cerrar hay que pulsar sobre el botón de la derecha (cruz).
Si no has instalado Macromedia Shockwave en tu ordenador, el programa intentará conectar a Internet para descargar los archivos de la Web de Macromedia, por lo que se puede producir un retraso hasta la aparición de E.Manga. Dependiendo del ordenador, la primera vez que se inicia la visualización de E-Manga el proceso puede ser un poco lento.
Otaku Webs
En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet).
Escogiendo la Web por la que queremos navegar aparece la pantalla de visualización en la que las teclas de la derecha (flecha) permiten ir adelante y atrás dentro de las páginas visitadas. Si alguna parte del Web no está en el CD, se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).
Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y escoje 'japonés (Selección automática)'.
Jukebox y Vídeo
Simplemente hay que escoger un sonido o vídeo de la lista y pulsar la palanca. Aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver ese archivo. Es conveniente instalar el programa Media Player, incluido en el directorio MPLAYER del CD, que reproduce la mayoría de archivos de sonido y Vídeo. Para algunos archivos de vídeo .MOV, hay que instalar el programa Quick Time incluido en el directorio QT del CD.
Art Gallery
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre la palanca aparece la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz, permitiendo volver a la pantalla de selección.
Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsala con el botón izquierdo del ratón: la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande, podemos movernos por la misma arrastrando el ratón
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparece un menú que ajusta diversas opciones de visualización como guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.
Made In Japan
Escogiendo una aplicación de la lista y pulsando la palanca se ejecuta el programa de instalación de la misma. Si la aplicación lo permite, al escogerla se ejecutará directamente desde el CD-ROM.
En algunas aplicaciones se encuentran los archivos originales del programa en formato ZIP dentro del directorio PROGS del CD-ROM para realizar una instalación manual.
Si se incluyen temas para el escritorio en el CD es necesario tener instalado Microsoft Plus! para poder cambiarlos. En caso contrario, hay que acceder a los iconos, gráficos y sonidos directamente desde el CD.

NOTAS

El programa DOKAN no funciona con Windows 3.1. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:
SONIDO (archivos de sonido)
VIDEO (archivos de vídeo)
ART (imágenes)
PROGS (sección 'Made in Japan')
WEBS (sección otaku webs)
EMANA (sección E-Manga)

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en Windows 3.1
La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música MP3 requieren mucho tiempo de proceso del ordenador.
Las versiones antiguas de Quick Time impiden la reproducción correcta de los archivos MPEG de vídeo. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

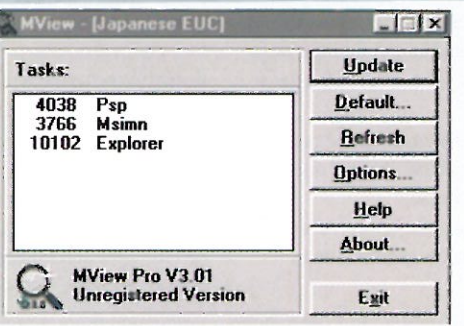
Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: jgy@intercom.es (nuestro servicio técnico)

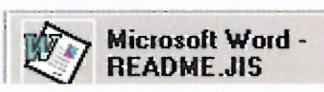
CONTENIDO DEL CD

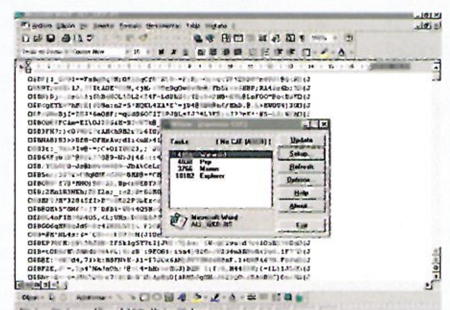
Más programas para seguir aprendiendo *Nihongo* y algún que otro visualizador para documentos JIS o EUC.

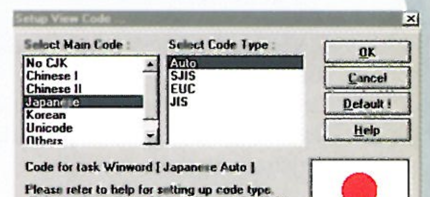
MVIEW

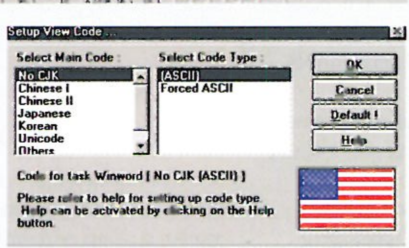
Pequeño programa con el que podréis visualizar los documentos con extensión .JIS o .EUC. Los textos con dichas extensiones llevan el icono de un *kanji* delante del nombre del archivo, azul si es *.jis* y rojo si se trata de un documento con extensión *.euc*. Su funcionamiento es muy sencillo. El programa te indica qué aplicaciones tienes abiertas. Con un click del ratón escoges tu procesador de textos (aunque en verdad funciona sobre cualquiera aplicación, incluído el Explorer o Netscape) y acto seguido haces click sobre el sistema de escritura japonesa que quieres visualizar (cualquier de las dos extensiones antes mencionada). Le das al OK y ya estarás visualizando los caracteres japoneses.



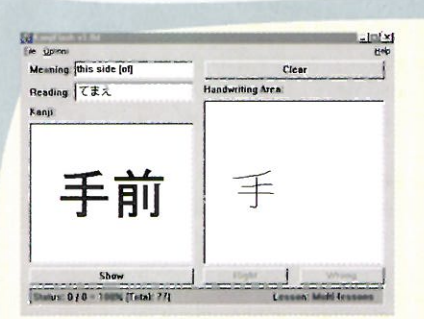


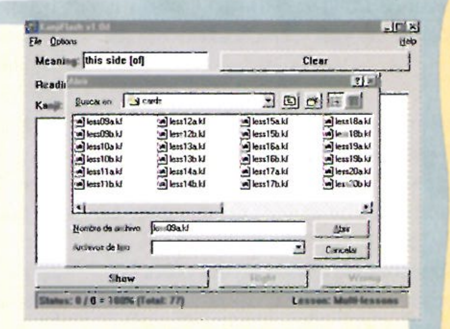














KANJI FLASH

Con esta aplicación puedes repasar los *kanji* en cómodas lecciones que te permiten progresar a tu ritmo. En *file/open* escoges la lección que quieras (de la 9 a la 24). Haces *click* en aceptar y aparece un *kanji* con su pronunciación, significado y la posibilidad de escribirlo tú al lado. Aquí, todo dependerá de tu habilidad con el ratón. En la opción de configuración (*options/preferences*) escoges el modo en que quieres que aparezcan las lecciones (con o sin la pronunciación, con o sin el kanji...). Personaliza el programa a tu gusto.





OKASHI

Con este programa repasas el japonés mientras realizas otras tareas en tu ordenador. Haciendo *click* con el botón derecho en la barra de tareas (en el botón correspondiente a "*Okashi*") podrás configurar sus propiedades y hacer que aparezcan fichas emergentes con descripciones y traducciones de *kanjis* y palabras japonesas como mínimo cada cinco minutos. *Okashi* significa "dulce" o "extraño" según el contexto y esta traducción también aparece en el marco del pequeño programa de tarjetas (en inglés, *flashcard*).

W-KISS

Han vuelto! muchos de vosotros nos habéis reclamado una y otra vez que sigamos incluyendo archivos .cnf en el cd. Dichos archivos corresponden a las conocidas muñecas del visor Kiss. Pero con esta entrega incluimos dos novedades: la primera es la última actualización del visor y la segunda es que hay chicos! Cómo tenemos que ver a **Van Fanel** o a los chicos de **Gundam W!** Esta vez hay para todos los gustos.













cd manga!

Ot@ku Webs

Anime Art - Ryuka´s Slayers page - Lina Inverse´s Slayers page - Thalia´s Ultimate Slayers Garden



The Winner of the Competitions are as follows:

Ryuka's Slayers Page

Jukebox

La Rosa de Versalles
Record of Lodoss War
Hyper Police



Video

La Rosa de Versalles
Lodoss
Mononoke Hime
Evangelion N64
Marmalade Boy







Art Gallery

Lady Oscar
Darklove...





Made in...



Okashi



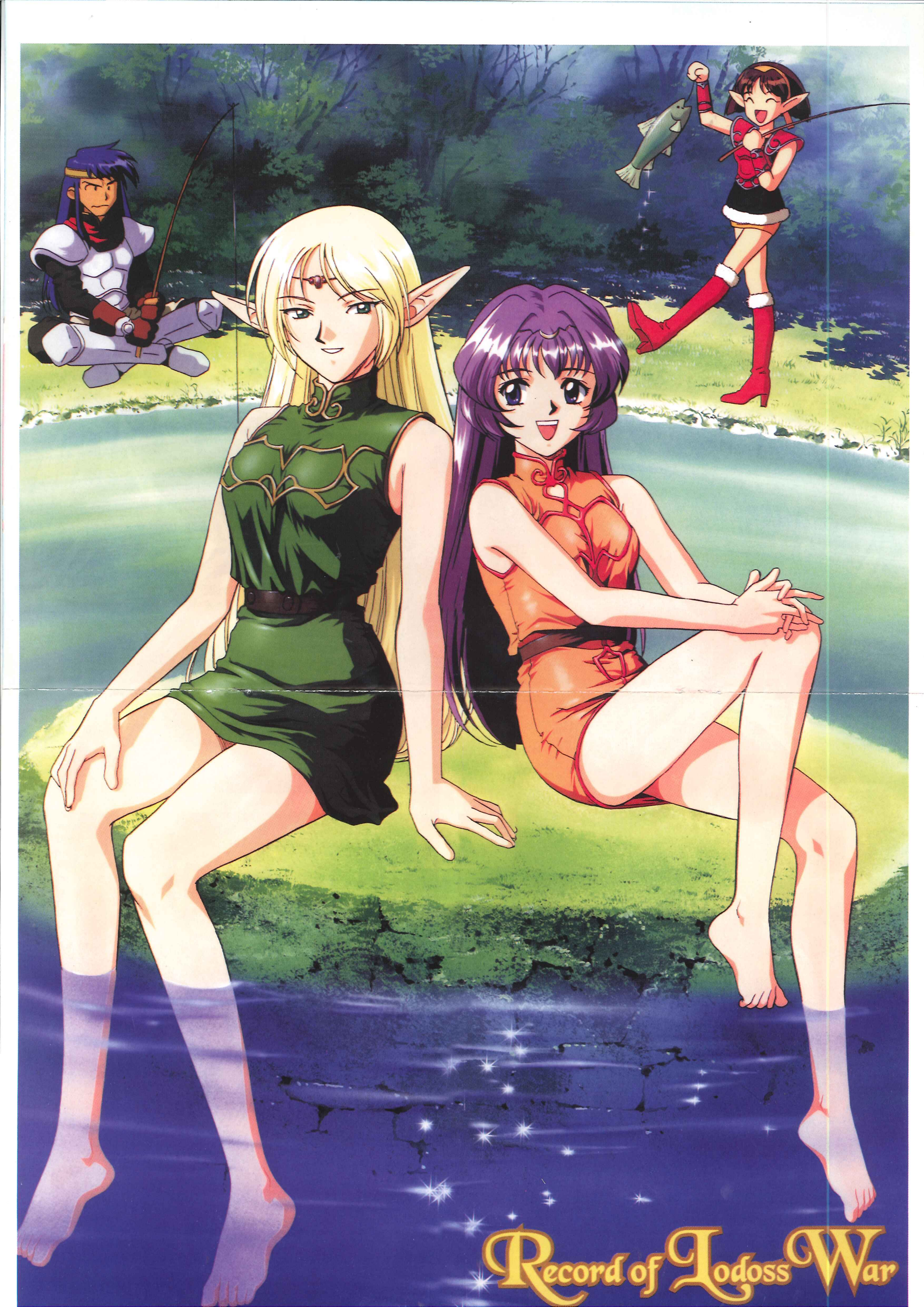
*PARA USAR EL CD-ROM DE REGALO SE REQUIERE WINDOWS 95

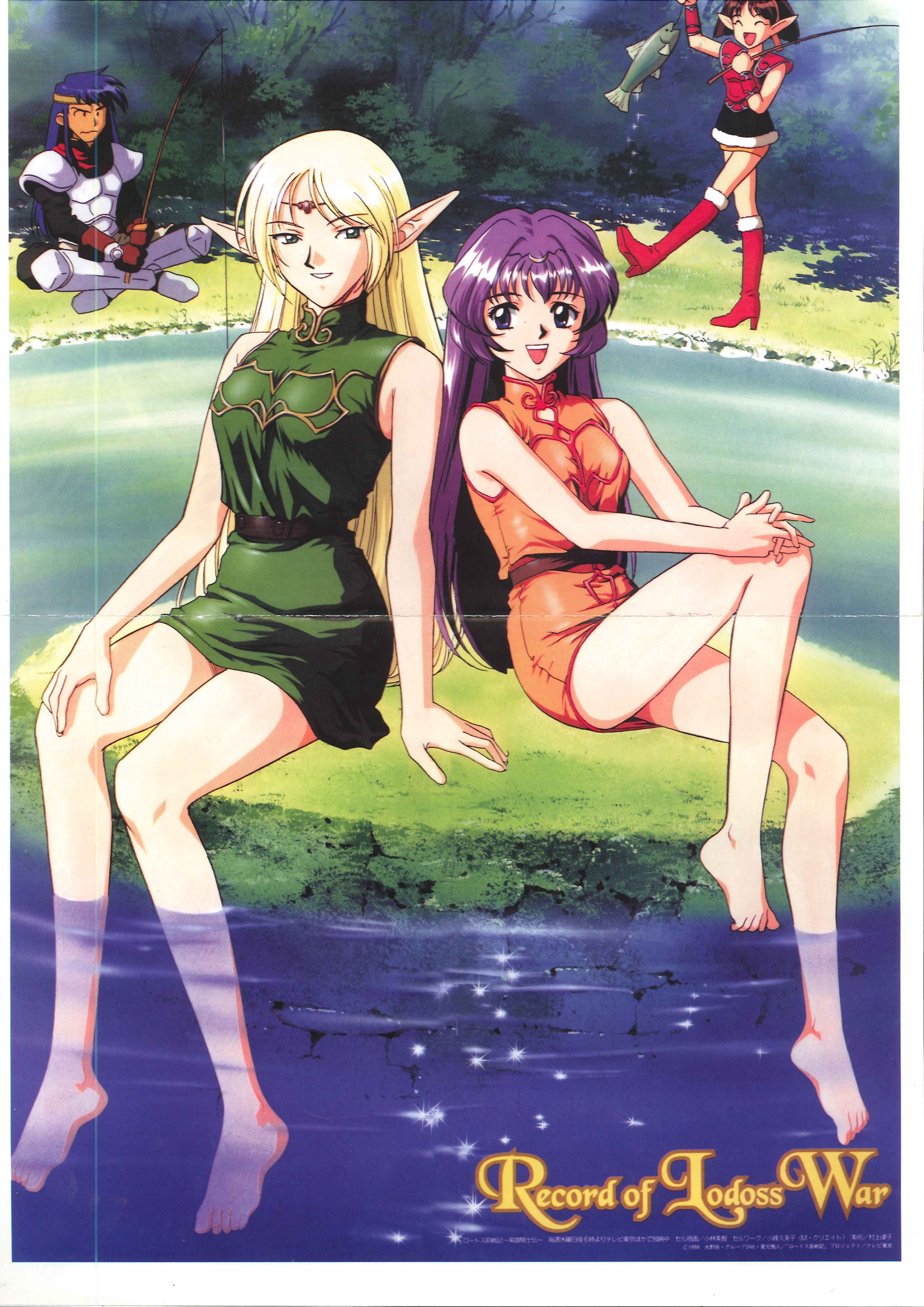

HYPER
超私設警察
HYPER POLICE
はいぱーぽりす
LASER DISC
POLICE

HYPER



POLICE


Record of Lodoss War


Record of Lodoss War
ロードス島戦記〜英雄騎士伝〜　毎週水曜日夜6時よりテレビ東京ほかで放映中　セル原画／小林美智　セルワーク／小野久美子（M・クリエイト）　美術／村上律子
©1998　水野良・グループSNE・夏元雅人／「ロードス島戦記」プロジェクト／テレビ東京